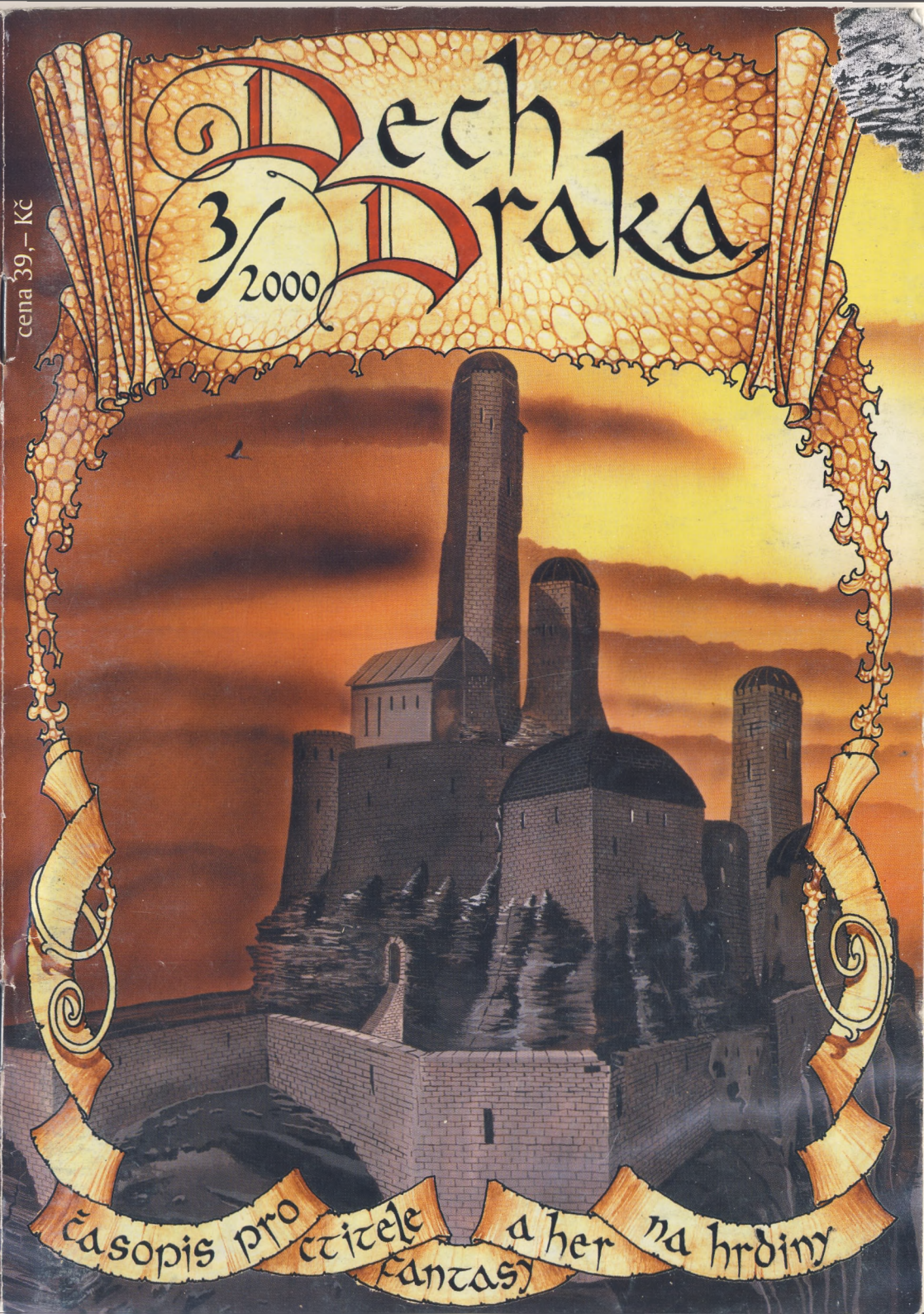
Dech Draka

3/2000

cena 39,– Kč



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

Sandman Neila Gaimana je ve Velké Británii nejúspěšnější, nejoriginálnější a nejoceňovanější comics pro dospělé všech dob. Jako jediný comics získal prestižní cenu World Fantasy Award. Znají ho po celém světě a bude vycházet i u nás.

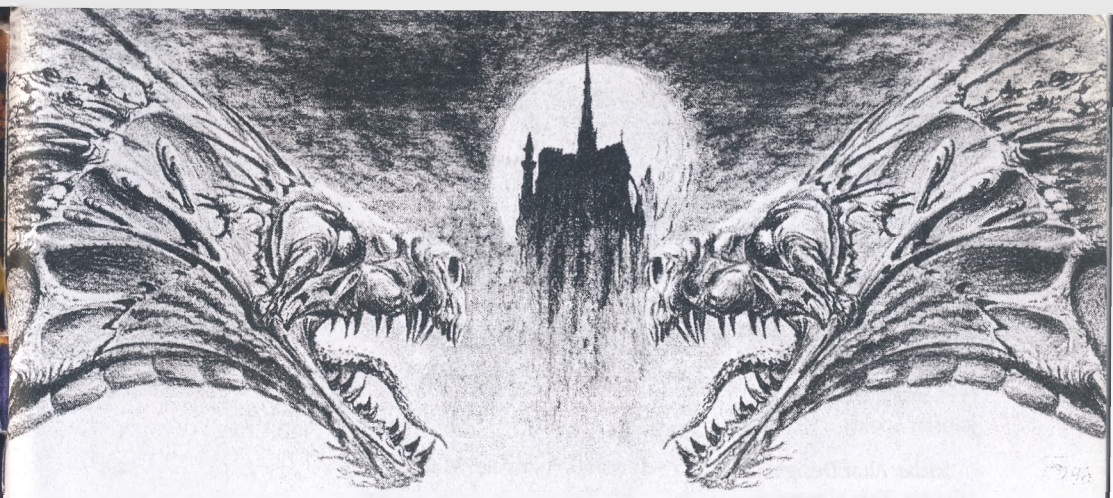
Sandman: kniha snů je unikátní moderní klasika. Je to základní čtení pro každého, kdo někdy pocítil potřebu prozkoumat temné království, ve kterém trávíme plnou třetinu našich životů.

K dostání ve všech specializovaných SF knihkupectvích nebo přímo u vydavatele:

POLARIS
P. O. Box 28
744 01 Frenštát p. R.
tel.: (0656) 83 68 89
(0656) 83 13 61
e-mail:
polaris@frenstat.cesnet.cz

POLARIS

Lidská fantazie potřebuje bohy a příběhy...



Vážení přátelé!

Nejdřiv se vam musim omluvit za tak trochu „klamnou reklamu", kterou jste mohli vidět na zadní straně posledních dvou čísel – modul Nemrtví a světlonoši pro svět Asterion vychází teprve s timto číslem. Vaše čekání vám ovšem doufám modul zcela vynahradí - najdete v něm kompletně popsánu historii i současnost nekromancie na Asterionu i bojů proti ní, bestiář všech nemrtvých, doplněný o světlonoše a upíry, aplikaci pravidel DrD 1.5 a dobrodružství Temné dny Železných Dolů, který vás „zlehka uvede" do problematiky nebezpečnosti nemrtvých a nekromantů (no, snad to jen přežijete... :))

V tomto čísle najdete obvyklý nášup povídek, teoretických článků a recenzí. Příznivcům Asterionu bych vřele doporučil další „doplňkový" článek o Temných bozích, nejnebezpečnejší síle současnosti tohoto zajímavého světa.

Budu se těšit na setkání s vámi všemi na GameConu 2000, který již tradičně vypukne 13. července v Olomouci. Dům Démonu a Monster opět přivítá všechny příznivce všech her a soutěží, aby zkřížili své mysli i štěstí v hlavních turnajích této sezóny – od Mistrovství v Dračím Doupěti, přes finále celoročního turnaje v BattleTechu až třeba po soutěž v piškvorkách. Jen a jen na vás a vašich schopnostech bude záviset umístění, kterého se dopracujete...

Všechny vás srdečne zvu, budete mít možnost dokázat, co ve vás vězí.

Zdravím,

Sansom

Dech draka
3/2000

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Jaroslav Špalek

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a. s., Jan Vilímek, Lipník n.B.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1. tel.: (069) 611 29 92

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2771, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 30. června 2000
Doporučená cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Lucie Lukačovičová: Jezdec z temnot 3
Anna Šochová: Ďáblova rokle 10
Jiří Brázda: O Ďáblu a jiných přátelích 18
Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Mabinogi 24
Z domova 30
Recenze 34
Battletech 39
Trumfy osudu 42
Malé velké bitvy 46
Moudrá sova 52
Dračí doupě
Irena Horcová: Rady začínajícím hráčům 55
Asterion: Temní bohové 59
Křišťálová koule 64

Přílohy:
Jeskyně
Čas meče I
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě™ a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR®, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

Dračí knihovna

Jezdec z temnot

Lucie Lukačovičová

And this flowing river of fate
brought light into dark and dark into light,
unveiling at last in cold, cold eyes
the children of chaos...

Tmatha's Children
Steven Erikson

„Sakra, Gerarde, Erele, hnětě sebou! Rine, že ti eště vousy nerostou, neznamená, že se můžeš flákat!" zasyčel otrhaný muž a pečlivě zastínil lucernu, tak aby jediný proužek světla padal na spěšně vykopanou jámu. Další tři zbojníci rychle začali vybírat kořist ze země. Přes polovinu práce měli za sebou, ale čas se krátil. Noc byla naprosto temná, jako všechny podzimní noci. Najednou Rin instinktivně zvedl hlavu – měl pocit, že ho někdo pozoruje. A měl naprostou pravdu.

Studený vítr rozvlnil černý plášť postavy sedící na vraníkovi. Neznámý musel přijet naprosto neslyšně, jako by se zhmotnil ze tmy. Velitel tlupy pozvedl lucernu a s kletbou na rtech sáhnul po zbrani. Jezdec gestem vyzval muže k mlčení a pokynul jim, aby ho následovali.

„Musíme dokončit práci. Bez kořisti nejedeme!" zavrčel vůdce. Bylo mu jasné, že neznámý ho vybízí k okamžitému útěku. Jezdec v černém jen mávnul rukou. A velitel zbojníků se skácel na zem, z krku mu trčela vrhací hvězdice. Lucerna mu vypadla z ruky a zhasla. Zbývající lupiči spíš vytušili než uviděli jezdcovo opakované gesto. Tentokrát nikdo neprotestoval. Všichni tři muži se rychle pohnuli ke svým opodál čekajícím koním. Erel, obvykle v myšlení nejpomalejší, silák, který se nebál ničeho, byl v sedle jako první. Obratný štíhlý Rin a obhroublý Gerard se málem srazili, jak měli naspěch.

Neznámý vyrazil do tmy. Upravil si plášť tak, aby byla vidět široká bílá stuha, již měl uvázanou pod ramenem. Ve chvíli, kdy zajeli dál do lesa, byla třepotající se bělostná látka to jediné, co lupiči ze svého průvodce viděli.

Mezi stromy občas probleskly pochodně vojáků. Jezdec zpomalil, vedl koně krokem. Zbojníci se vzdali pokusů pořádně řídit svá zvířata, jen doufali, že koně instinktivně půjdou za vraníkem, který je měl vést. Tma kolem byla téměř hmatatelná, ale záblesky světla znamenaly příslib šibenice. Cesta temnotou se neskutečně vlekla. V sázce začínal být zdravý rozum. Někdy měli muži pocit, že se snad vůbec nepohybují, že koně jen přešlapují na místě. Přísvit pochodní zmizel v hlubinách lesa. Dostali se přes rojnici stráží.

Najednou Gerardovi povolily nervy. Jeho druhové jen zaslechli, jak obrátil koně stranou a tryskem se rozjel mezi stromy. Zmateně se pokoušeli zastavit svá zvířata, ani se neodvažovali zavolat. Vzápětí uslyšeli výkřiky a řinčení zbraní. V lese zaplála světla. Ne všichni vojáci nesli v dnešním zátahu zapálené pochodně.

Jezdec zastavil a zakryl bílou stuhu. Zbylí lupiči zůstali strnule zírat na odlesky ohně, který byl po chvíli uhašen. Ozvěna výkřiků umlkla. Vojáci pokračovali v pročesávání lesa, spokojeni s prvním úspěchem. Po zdánlivě nekonečně dlouhé chvíli se v temnotách znovu zatřepotala bílá látka. Tři jezdci se pohnuli tmou.

V mělké jeskyni seděli dva lidé schoulení k sobě. Nezažehli oheň. Tma těsně před úsvitem byla neuvěřitelně tíživá. Mladík a dívka se k sobě tiskli, aby se zahřáli.

„Nedalo se nic dělat. Nebylo možné zachránit je všechny," zašeptal.

„Nikdy není možné zachránit všechny," povzdechla si dívka.

„Siwal by tam nikdy svoje zlato nenechal. Nedošlo mu, že rubáš nemá kapsy. Sotva jsme odtamtud vytáhli paty, objevili se vojáci. Tahanice o peníze je alespoň zdržela."

„Hm. Dlouho se teď neuvidíme."

„Sama víš, že musím za severní hranici. Věci se tam daly do pohybu... Proč musíš pořád myslet na smutné věci?"

„Náš život je plný smutných věcí. A temnoty."

„Já vím," řekl mladík tiše. Snažil se, aby to znělo alespoň trochu konejšivě. Políbil dívku na spánek. Pak jeho rty sklouzly po její tváři. Políbil ji na ústa. Napjala se a snažila se ho odstrčit. Nepustil ji.

„Co... děláš?! To nesmíš!" vydechla, když se jí povedlo odtáhnout se.

„Co je nám po zákazech a předsudcích?!"

„Některé taky mají svůj důvod!"

„Nás se netýkají, my nejsme jako ostatní!" Dívka zaťala nehty do mladíkovy paže a hlas se jí třásl, když zašeptala:

„Neprobouzej v sobě takovou pýchu! Nebo tě zničí!"

Svítalo. V houštinách za hraniční řekou, v bezpečné vzdálenosti od brodu, seděli Erel a Rin. Vyčerpaní ani ne tak na těle, jako na mysli. Když vyšlo slunce, málem se mu poklonili. Dlouhé hodiny strávili v naprosté tmě, kdy mohli upírat oči jen na bílou skvrnku před sebou, která občas zmizela, když se zastavili a nechali oddíl stráží, aby je minul. Ještě teď viděli třepotavý bílý šátek v tmách, kdykoliv zavřeli oči. Byli za něj vděčni. Ale neměli sílu si to pořádně uvědomit.

Ani jeden ze zbojníků se nepohnul, když se ozvalo slabé zašramocení v křovinách.

„Rine! Rine! Bohové vyslyšeli moje prosby! Slyšela jsem, že Gerard a Siwal jsou mrtví! Už jsem tě viděla mezi nimi! " vykřikla hubená zrzavá dívka a vrhla se Rinovi kolem krku.

„Co je s tebou? Jsi zraněný?" zeptala se zmateně, když její milý stále nehybně seděl. Neviděla žádnou ránu, obvaz ani krev. Rin ji pevně objal. Mlčel. Byl to Erelův chraptivý hlas, který proťal ticho:

„Jezdec z temnot."

Jezdec z temnot – postava z pověstí Warrantského království a pohraničních oblastí. Prý jezdil na magickém vraníkovi, který ho dokázal během jediné noci zanést z jednoho konce země na druhý. J. se zjevoval v noci zbloudilým poutníkům, aby je dovedl k lidským obydlím a ke světlu. Podle jiných verzí byl J. zlý duch lesů, který nešťastníky, na něž narazil na svém území, připravil o zdravý rozum. Vyskytlo se několik případů lidí, kteří byli ráno nalezeni pološílení na okraji hvozdu a hovořili o J. Co ovšem bylo skutečnou příčinou jejich stavu, je velmi diskutabilní.

Báje a pověsti
Crowen Mandrake

Isidor byl velitelem strážných už pět let. V lesích se sice děly různé věci, ale něco podobného se ještě nestalo – dva lapkové prostě zmizeli. Jistě, lidé celkem často mizeli v hvozdu, ale to mělo obvykle nějakou velmi prozaickou příčinu. Lupiče, například. Nebo alespoň vlky.

Celá záležitost vypadala, jako by se zbojníci pohádali o kořist, zabili svého vůdce a pak se dali na zmatený útěk. Jeden vjel skryté hlídce přímo pod meče – což se ostatně očekávalo i od dvou dalších. Ale ti se zkrátka do země propadli. Isidor si dobře vzpomínal na hlášení jednoho ze svých mužů. Lupič, který padl strážím do rukou měl prý nepříčetný výraz šílence. Isidor si lámal hlavu a hledal nějaké logické vysvětlení. Marně.

Bohoslužbu a kázání prakticky nevnímal. Z kostela vyšel ještě rozladěnější. Začínal pociťovat nedostatek spánku. A bylo toho potřeba tolik udělat...

Na schodech kostela seděla dívka s páskou přes oči, před sebou měla položenou hliněnou misku na almužnu. Isidor už slepou žebračku několikrát viděl v městečku. Tentokrát měla smůlu, že podvědomě hledal někoho, na kom si zchladit žáhu.

„Prašivá couro! Kliď se odtud!" rozkřikl se. Když sebou dívka trhla, jen ho to ještě víc podráždilo.

„Neslyšelas! Chceš na pranýř?!" zařval na ni a kopnul do misky, která odlétla ze schodů a rozbila se. Slepá rychle sebrala svou hůl a klopýtala pryč jak nejrychleji mohla. Isidor ji několika kroky dostihl a slepeckou hůl jí zlomil. Dívka se chytila kamenného zábradlí a podél něj prchala, div že nespadla ze schodiště. Voják ji dál nepronásledoval. Když se dostala podél zdi kostela k ústí jedné z uliček, otočila se.

„Proklínám tě! Ať si Jezdec z temnot odnese tvou duši! " vykřikla a rychle zmizela mezi domy. Isidor si odplivnul. Nebál se ani bohů, ani démonů a nějakého místního strašidla už vůbec ne.

Ze stodoly zaznívala hudba a smích mnoha lidí. Skončila bohatá sklizeň. Na mlatu se tancovalo, do noci se neslo rozjařené výskání.

„Zhasněte!" ozvalo se najednou ode dveří. Všechno ztichlo. Postava v černém plášti, která vstoupila, svírala v rukou hvězdice, které se chladně leskly. Jezdec z temnot. Vesničanů bylo sice hodně, ale byli neozbrojeni. A nikomu se nechtělo zbytečně umírat. Všechny zdroje světla byly váhavě uhašeny. Ve stodole zavládla tma jako v hrobce.

„Muziko, hraj!" rozkázal příchozí. První se vzpamatoval bubeník. Začal udávat pomalý, nejistý rytmus.

„No tak, rychleji! Zaplatím vám zlatem," sliboval Jezdec. Rytmus se o poznání zrychlil a získal na živosti. Dudák se přidal a houslista také. V naprosté tmě sice neviděli na nástroje, ale to jim nijak nevadilo. Vesničané se zatím podvědomě stáhli ke stěnám, aby nezůstali v temnotě bez jakékoliv hmatatelné opory.

Jezdec udělal několik tanečních kroků. Rozhlédl se po slepě se krčících sedlácích. Usmál se. Vytáhnul od zdi hezkou dívku.

„Smím prosit?" zeptal se. Počkal několik taktů a dal se do tance. Svou tanečnici vedl pevně, ale děvče zakopávalo a strachem pletlo kroky. Pustil ji a vzal za ruku jinou. Druhá dívka se tolik nebála, ale nedokázala dost dobře tančit ve tmě – neuměla se spolehnout na svého tanečníka. Hlas houslí vylétl do výšky jako vlaštovka. Jezdec s mírnou úklonou znovu změnil tanečnici. Začal vydupávat patami setový krok. K jeho nemalému překvapení se o něj dívka pevně opřela a zvuk jejích kroků splynul s jeho.

„Ty se nebojíš tmy?" zeptal se jí tiše.

„Ne. Někdy není tak důležité vidět. A dlužím vám víc než jeden tanec," odtušila vesničanka a nechala se vést. Jezdec si ji pozorně prohlížel. Byla hubená a upracovaná. Kolem tváře se jí vlnily bohaté zrzavé vlasy, její modré oči byly upřené kamsi do tmy.

„Rin odešel na západ, než se všechno tady v pohraničí uklidní," dodala dívka. Jezdec si vzpomněl, že ji skutečně několikrát viděl v noci v lesích za řekou.

„Dobré rozhodnutí. Vracím se ze severu, i tam je teď pro vyhnance zle. Jsi odvážná," řekl, když odtančili několik divokých otoček.

Najednou se dveře do stodoly rozlétly. Dovnitř padlo jasné světlo mnoha pochodní. Jezdec sebou trhl, zastínil si tvář a ustoupil. Z očí mu vytryskly slzy. Hudba podruhé zmlkla jako když utne.

„Jménem zákona!" křikl první voják, který vstoupil. Jezdec v duchu ohavně zaklel. Věděl, jak hezky se jeho zjev vyjímá mezi prostými vesničany.

„Co tady děláte?!" vypískla zrzka. Znělo to ustrašeně, ale ve skutečnosti vsázela na to, že strážní budou mluvit. A ztrácet čas.

„Hledáme schované lupiče a jim podobné!" prohlásil velitel oddílu. Jezdec zatím ustoupil trochu do stínu a promnul si oči. A zjistil, že ze stodoly nevede žádný jiný východ. Vzduchem zasvištěly hvězdice.

Dva vojáci, kteří nesli louče, se skáceli na zem. Pochodně zhasly. Strážní, kteří čekali venku, se vrhli dovnitř. Jezdec ustoupil ke zdi a nechal je. Tedy kromě těch, kteří nesli světlo. Ve chvíli, kdy se dveře trochu uvolnily, muž v černém se dal na útěk.

Obratně prokličkoval ve zmatku a tmě mezi bojovníky. Ve chvíli, kdy vyběhl pod širé nebe, mu do tváře padlo světlo lucerny. Na okamžik ho opustil zrak. Jezdec reflexivně uskočil. Ucítil ostrou bolest v boku. Napůl poslepu hodil hvězdici. Lucerna se zařinčením spadla na zem. Jezdec se neohlížel, prchal do spásné náruče tmy. Vylétlo za ním několik šípů. Ale všechny minuly. Za zády slyšel kopyta. Doběhl na okraj vesnice, kde čekal jeho vraník. Bolest zatmívala Jezdci smysly. Nevěděl, jestli stihne nasednout.

Noc je dnem
a nocí den
pro Jezdce temného
si vítr v listí šeptá.

Ohně se zapálí,
ponesou do dáli
píseň svou o smrti,
když vítr v listí šeptá.

Vojáků mnoho je,
marně se bojuje,
krev zemi zabarví
a vítr v listí šeptá.

Přišel jsi, tančil jsi,
probodán skončil jsi,
a teď o smrti tvé
jen vítr v listí šeptá.

Píseň o smrti Jezdce
neznámý autor

Isidora cosi probudilo. Instinktivně věděl, že v jeho domě kdosi je. Sáhl po meči, který měl vedle lůžka. Hmátl do prázdna. V duchu ohavně zaklel. Neslyšně vstal. Potřeboval se dostat k židli, přes níž měl přehozený opasek s dýkou.

Čísi ruce sevřely Isidorovi hrdlo. Voják nic neviděl, ale nepotřeboval to. Chytil útočníka za zápěstí a stiskl vší silou.

„Kdo jsi? Rád bych věděl, co ti mám nechat napsat na hrob! " zasyčel, když sevření kolem jeho krku povolilo a Isidor si přehodil neznámého přes hlavu. Naslepo kopnul. Minul.

„Crowen Mandrake," odvětil útočník chraptivým šeptem a vysmeknul se tak, že Isidorovi zůstaly v rukou jenom černé rukavice z měkké kůže.

„Který Mandrake? Odkud?" zeptal se voják, aby donutil toho druhého promluvit. Sám rychle ustoupil z místa, kde předtím stál. Útočník se chtěl hnusně zasmát, ale odpustil si to. Nemínil znovu podcenit protivníka.

„Mandrake z Temnot," zasyčel jenom. Voják neodpověděl. Začal tiše couvat ke dveřím. Ale nedostal se k nim. Klesl na kolena. Křečovitě sevřel hvězdici, která mu trčela z hrudi. Jezdec k němu přešel a kopnul ho do obličeje. Umírající naposled cosi zabublal. Pak se v domě velitele stráží rozhostilo ticho.

Do úsvitu ještě zbývalo několik hodin. Dívka se vracela do jeskyně. Rychle sklouzla ze sedla. U houštiny stál přivázaný kůň, kterého by poznala kdykoliv. Protáhla se úzkým vchodem. Mladík ležel schoulený na svém plášti, jehož cíp si tisknul k boku.

„Crowen...," zasténal, když dívku uviděl.

„Tys mě neposlechl. Temnota je závoj, ne štít," vydechla Crowen a poklekla vedle něj. Z hrdla se mu vydralo bolestné zachraptění, když odtáhla jeho ruce od rány, aby ji vyčistila. Musela nějak zastavit krvácení. To u sečné rány znamenalo zašít. Jehlu a nit Crowen nosila u sebe. Ale neměla byliny, které by zmírnily bolest. A neměla ani čas je hledat.

„Crowen, miluji tě," zašeptal mladík.

„Já... já tebe taky, Lalaire. Ale jinak..."

„Není žádná jiná pro mne... Všichni jsou ve tmě slepí."

„Lalaire, mlč! Mlč už!" Ale ve skutečnosti si přála, aby mluvil dál. Nechtěla myslet na to, jak mu na živo stahuje okraje rány k sobě.

„Jen my dva jsme se narodili vidoucí v temnotách. Měl jsem... jen tebe, když naše rodiče... zabili vojáci, " zamumlal Lalair. Křečovitě zatínal prsty do země. Čas strávený v sedle a ztráta krve si vybíraly daň. Lalair začínal mluvit z cesty:

„Ten oheň bolí do očí... Crowen! Nechoď tam zpátky! Nedívej se na ty oběšené! Já... nevím proč... Přísahám, nevím, proč to udělali..." Před jeho očima znovu vyvstávaly obrazy hořící lesní samoty. Crowen ho zabalila do plášťů. I když vyjde slunce, do jeskyně se nedostane, aby ji oslepilo. Musela Lalaira zachránit. Neměla nikoho jiného. Po tváři jí stekla slza. Ne kvůli světlu. Hlas se jí zachvěl:

„Miluji tě... bratře."

Ďáblova rokle

Anna Šochová

Markéta zvědavě vyhlédla zpod plachty. Les zesvětlal, cesta se vinula po úbočí nějakého kopce. Vozka Honeš seděl nahrbeně, opratě volně v klíně. Spal? Ne, všiml si šramotu a otočil se do vozu.

„Spalas jako děcko, brzy budeme doma. Ještě kolem Ďáblovy rokle, bučinou a vesnicí. Už brzy uvidíš otce a matku. Kéž mi Bůh odpustí, ale radši bych tě vezl na hrad pro jinou příčinu..." Zamáčkl slzu. Markéta mu položila ruku na rameno, úzkostí nemohla promluvit. Smutná je cesta k úmrtnímu loži. Kéž se matka dožije shledání!

Jak Honeš řekl, brzy se stezka stočila k rokli. Markéta se zatajeným dechem pozorovala kamenitou strž po pravici. Dva vozy by se tu nevyhnuly. Však také dávné nepřátelství s Rudovici poznamenal pád vozu se ženami. Toho dne přijel na Bezov rytíř Karel z křížové výpravy a nikdy se nedokázal očistit od podezření, jež přežilo i souboj Božího soudu.

Markéta jako by slyšela dusot mnoha kopyt. Užuž uslyší výkřiky umírajících... Zachvěla se. Honeš vykřikl, postavil se a vytřeštěně sledoval zákruty vepředu.

„Markéto, honem dolů! Spusť se mezi kameny a čekej! Bude-li bezpečno, vrátím se! Dělej!"

Napřáhl se i bičem, ale už pochopila a její tělo ještě rychleji. Sklouzla dolů, hned mezi kameny. Slezla, kam až to šlo. Honeš rozhodl moudře, slyšela vzdálený křik. Kam ještě stačil dojet? Koně řičeli, bylo zle. Markétě na vlhkém listí podjely nohy. Snažila se přidržet, rozhlížela po keři nebo větvičce. Bože dobrý, nenech mi zde zahynout!

Pohlédla dolů. Nebyla tam už děsivá hloubka. Co je to? Věděla, že se může bez obav podvolit a sklouznout až k měkkému nazlátlému světlu. Jako do náruče...

Nebylo tu barev, jenom jas. Když kráčela, necítila zem, byla v mlze a přece šla jistě. V záři před sebou rozeznala postavu. Neviděla ji celou, jen tvář. Viděla však skutečnou tvář? Vnímala úsměv.

„Kde hrát? Pověz: tady, tam anebo zde?"

Kde ukázal, objevily se desky, na každé kostky. Hraje vrhcáby na několika stolech najednou? Mlčky ukázala doprostřed. Viděla přikývnutí a sledovala hrkající pohárek.

„Sedm. Čtyřikrát sedm je dvacet osm. Jdi."

Zima. Chtěla by se stočit do klubíčka, ale pohyb rukou nahrnul do tváře sníh. Sníh?! Bylo plné léto! Posadila se, rozhlížela a marně protírala oči. Nic nezmizelo. Seděla ve sněhové návěji, jenom šaty měla tytéž. Ďáblova rokle! Prý tu dochází k nevídaným věcem, ty mrtvé nikdo nikdy nenašel!

Měla hlad, musela někam mezi lidi. Honeš říkal, že za roklí je bukový les a potom vesnice... Hrabala se nepříliš příkrou stráni. Tudy určitě nesklouzla, neviděla ani kamínek, natož skálu.

Neměla moc sil, ale našla cestu. Byla čerstvě projetá, dokonce napočítala trojí stopy kol. Snad to nebyly tři vozy najednou, snad ještě někdo pojede. Vrávoravě se vydala směrem od rokle.

Kolem přejeli tři jezdci, poslední otočil koně. Než se vrátil, klesla na kolena. Chtěla by jen spát... Muž seskočil, prohlédl její lehké šaty a přehodil vyčerpanou Markétu přes koně.

Probrala se až v nějaké komoře. Tvář, která se nad ní skláněla, dobře znala.

„Maminko..."

„Blouzní, je prochladlá a unavená. Přeneste ji do mých komnat, chci ji mít blízko sebe!"

„Paní, co tomu řekne pán, až se vrátí?! Marek ji našel u Ďáblovy rokle..."

„Vím, odkud je! Ani pán mi nezabrání, abych se o ni nepostarala!"

Nebyla to matka, ale mnohem mladší žena s ostřejším hlasem. Markéta udiveně pozorovala a naslouchala.

„Paní, kde to jsem?"

Právě osaměly. Žena mlčky podala Markétě pohár vína.

„Přišlas z Ďáblovy rokle, ale nic si nepamatuješ. Nesmíš si pamatovat, co bylo předtím, rozumíš? Nevíš o sobě naprosto nic. Jenom tak si zachráníš život!"

Markéta marně hledala v paměti nějaké dávné pověsti o rokli, které by vysvětlovaly naléhání té hodné paní. Viděla její oči a věřila, že nevaruje zbytečně. Snad věřila i pro tu podobu s matkou...

Prospala dva dny a potom přísnému hraběti potvrdila, že o sobě nic neví. Z jeho zachmuřeného pohledu bylo úzko až k nevolnosti. Paní Johanka položila dlaň na pánovu ruku.

„Když ji přivezli, blouznila. Volala matku, ale to bylo všechno. Přeji si, aby zůstala na našem hradě. Nemám družku, jak by se slušelo na můj stav!"

Očima si říkali mnohem víc. Markéta cítila, že se paní neptá, nýbrž žádá a téměř nařizuje. Hrabě se podvolil, směla zůstat.

Brzy si rozuměly jako sestry, ale Markétě se nikdy nepodařilo zavést řeč k podivnému zákazu vzpomínek. Nemohla zapřísť řeč se živou duší – a přece byla

zpátky na rodném Bílově! Odvezli ji odtud sice jako děvčátko, ale poznala různá zákoutí, dokonce i truhly, mohutnou pánovu postel, kuchyň...

Možná se v jeden okamžik ocitla na prahu rozluštění, avšak radši ty chvíle ze sebe strhala jako cáry košile. Ještě dlouho se probouzela hrůzou, že slyší opilý dech muže, že jeho ruce ohmatávají nejtajnější místa. Dokázala se vzepřít a odstrčit ho, vyděšeně utéct k paní Johance.

„Byl opilý, Markétko, spletl si dveře."

Kdyby však tomu tak bylo, nechala by ji v teple svého lůžka? Odešla prý pána uložit sama, aby nikdo nevěděl, co se stalo. Hnusný Rudovic!

V jakém světě to žije, když Rudovic vládne Bílovu? Je to její svět nebo prošla roklí jinam, do světa pokřiveného? Paní jí dala znovu její vlastní jméno, jako by něco věděla, ale nesměla povědět. Snad kvůli svému muži?

Markétě bylo dobře jen s paní Johanou a pážetem Janem, mladším bratrem hraběte. Už brzy měl nastoupit službu u krále. Ten chlapec si předsevzal, že bude po dvorském způsobu opěvovat přednosti své švakrové a její družky. Markéta rostla u příbuzných, kde o něčem podobném slýchala jen posměšky, ale Janovo obletování se jí líbilo.

Paní Johanku trápilo, že ani deset let po svatbě nedala hraběti dědice. Marně užívala rozličné lektvary, jen bledla a hubla. Markéta bylinám nedůvěřovala, dokonce i Janovi naznačila, že jistě Johanku vysilují. Po Janově odjezdu bylo ještě hůř. Paní otékala a trpěla neustálými bolestmi. Hrabě už ani nepředstíral starost nebo zájem.

Přímo u úmrtního lože však Markétu obvinil, že má na smrti jeho ženy vinu, že jí pomáhala vařit osudné byliny. I přítomné ženy z čeledi vyděsil. Markéta plakala, ale křivda ji zvedla z kolen.

„Věřím, že vám její smrt způsobila bolest, ale jistě víte, že mne viníte neprávem! Milovala jsem ji jako sestru a sama ji prosila, ať přestane zkoušet byliny z dalekých zemí! Přivezli je s vaším souhlasem!"

Hrabě zbledl, ostatní jen couvli do stínu. Troufla si příliš hodně? Nebo řekla, co neměla?

„Zmiz! Utíkej pryč, než vypustím psy!"

Sípěl tak, že nepochybovala. Vyčetla mu z očí smrt. Nenávist, skrývanou celých osm měsíců, které tu žila. Tehdy, v onu hroznou noc, se nezmýlil a nenáviděl ji i za to!

Vyběhla ven, jen v šatech, které měla na sobě. Bránu otevřel Marek, právě ten, který ji tehdy sebral na cestě.

„Běž k rokli, paní, a Bůh ti pomáhej!"

Schylovalo se k večeru, ještě nenastal podzim. Utíkala rychle, ale brzy slyšela vzdálený štěkot. Splnil hrozbu! Ve vsi se napila u studny. Snad by ji někdo ukryl? Ne, hrabě by je mohl potrestat všechny. Musí do rokle, stůj co stůj!

Přiběhl malý chlapec, v ruce kozí kůži.

„Vezmi si to přes sebe, paní. A dej mi kus šatů, svedu psy ze stopy. Pospěš si, ať tě neuvidí!"

Markéta poslechla, vykřikla díky a prchala dál. Užuž doufala, že chlapcova lest pomohla, když se štěkot opět stočil k ní. Tak blízko cíle! Roztrhají ji na prahu záchrany! Ještě několik kroků, ještě kousek...

„Pane, skryj mne ve svém jasu, prosím!"

Mezi obrysy stromů v nastupující tmě rozeznala bílou záři. Měkká světelná náruč se rozevřela. Pustila kozinku a skočila.

Opět šla až ke tváři, vlídné jako minule.

„Tady nebo tam?"

Podivné zjevení se opět zajímalo jen o desky a vrhcáby. Mělo teď o jednu desku míň. Markéta ukázala, padly tři.

„Třikrát tři je devět. Jdi."

Otvírala ústa k mnoha otázkám, ale všechno bylo pryč. Propadla se do tmy temnější, než kdy poznala.

Tentokrát se probrala před večerem. Snad byl všechno jenom sen? Ne, teď začínalo léto, přímo u tváře zrály lesní jahody.

Markéta vstala, oprášila sukni. Při útěku ji natrhlo několik větviček, ani bláto nestačilo oschnout. Jak vypadá tento svět? Najde i dnes Bílov, ženu podobnou matce nebo Johance, někoho z Rudoviců? Marek i ten chlapec ji oslovili jako paní...Kým měla být?

Rozhodla se najít oblou skálu. Kdysi tu prý žil někde v jeskyni poustevník. Hlavně pryč od cesty, kde by mohla někoho potkat! Hodlala něco zvědět o tomto světě dřív, než bude zase překvapena.

Neměla moc štěstí. Uprostřed lesa se před ní náhle vynořili dva zarostlí chlapi. Jako kdyby vyrostli ze země! Nemohla a ani nechtěla o sobě nic povědět, tak ji dost hrubě dotáhli k ostatním.

Poustevnická jeskyně byla obydlena a dotyčná společnost nevypadala nijak důvěryhodně. Přivlečení dívky vyvolalo náramnou zvědavost a poznámky, které Markétu upřímně vyděsily.

„Co tady máte? Kdo zůstal na hlídce?! Přišel jsem a nikdo mne nezadržel!"

Hromování chlapům zarazilo všechno veselí. Tři se hned rozeběhli do tmy, ti dva vysvětlovali, že našli děvče uprostřed lesa. Markéta směle zvedla oči k příchozímu a div nevykřikla.

Zarostlý, odraný, ale byl to on, nelítostný hrabě! Naštěstí si uvědomila, že vypadá velmi mladě. A překvapeně.

Natočil Markétinu tvář ke světlu.

„Znám tě? Jsi podobná..." Víc nic. Mlčky ji postrčil dozadu ke hromadě kožešin, nabídl jídlo a víno v natlučeném poháru. Markéta se začala bát. Vypadají jako psanci, možná loupí a přepadají. Samotná dívka mezi nimi... Slýchala odstrašující historky, kde tohle patřilo mezi nejstrašnější hrůzy a nebezpečí. Ostatně už přece má vzpomínku na přílišnou blízkost muže!

Hrabě se jí věnoval celý večer. Vzpomněla na rady Johanky o ztracené paměti a odpovídala jako tehdy. Konečně dovolil, aby se schoulila a usnula. Cítila se vedle něj mnohem lépe, než...tehdy, příště?

Ranní chlad Markétu probudil jako první. Opatrně se vytratila. Kam jít? Co nejdál od loupežnické tlupy! Po chvíli za ní zapraskala větvička, ale nic víc. Snad je vystrašená, nikdo tu není... Plížila se kolem podřimující stráže, prosmykla mezi keři. Za chvíli ji už nenajdou...

Přímo do něj narazila.

„Utíkáš? Kam, když o sobě nic nevíš?!"

Ustoupila a začala bez rozmyslu utíkat. Doháněl ji snadno, často klopýtala. Náhle pochopila, že je zase u rokle. Hrabě křičel, ať je opatrná, slyšela skutečnou úzkost. Otočila se, stála na samém kraji prolákliny. Byl sice mladší a oči nebyly ještě zlé, ale byl Rudovic. Se vším všudy!

„Nebojím se. Pán světla mne nenechá zemřít!"

„Věděl jsem, žes to ty. Neboj se, zůstaň!"

Skočil, ale Markéta už padala. Slyšela jeho křik, když se nořila do zářivého oparu. Trhala se na kusy neznámou bolestí, která odpovídala zoufalství muže tam nahoře. Tehdy Markétu napadlo, zda se nevynořuje v různém čase, zda nepotkala sama sebe v Johance a mladého Rudovice nyní ještě před svatbou. Snad udělala chybu, ale už zvolila.

Když kráčela k vládci rokle, všechny otázky se vzpříčily v hrdle. Neřekla nic, jen přikývla, když zahrkal kostkami v poháru. Zbývala poslední deska.

„Dvakrát dvě jsou čtyři. Jdi."

Zase zima. Hnědé listí lemovala jinovatka, dech se okamžitě srážel. Markéta se váhavě vydala k vesnici. Buď jak buď, pomoc a hra stvoření z Ďáblovy rokle končí. Jaký je svět, v němž by si měla opravdu najít místo?

Nedaleko chalup potkala starou ženu. Pokřižovala se a hned naznačovala mlčení. Opatrně odvedla Markétu do chalupy.

„Jsi z Ďáblovy rokle, viď? Hrabě nařídil, že tě hned musíme odvést na hrad. Neutečeš mu, děvenko, neutečeš! Od smrti nebožky Johanky tě hledá jako čarodějnici!

My tady víme..."

Dovnitř vběhl muž. Zarazil se, pozorně prohlédl Markétu.

„Je to ona! Někdo viděl záři z rokle, zbrojní ze hradu už budou na cestě. Matko, okamžitě musí pryč!"

„Povězte mi, jaký smysl... co se to se mnou děje?!"

Ti dva na sebe pohlédli, ale venku už nastal zmatek a křik. Žena vystrčila Markétu otvorem v zadní stěně, zvenčí krytým senem. Podařilo se jí uniknout do bukového lesa, ale nenašla žádné útočiště. Chytili ji a odvezli na Bílov.

Hrabě přecházel sem a tam. Markéta znovu zkoušela starou hru se zapomněním, ale jemu to bylo jedno.

„Zničilas moje plány, uhranula bratra, nehledej smilování! Zazdím tě dole do věže a nikdo už nikdy nevzpomene, že ses vrátila z rokle!"

Věž! Kobka dole u základů! Markéta se chopila stébla naděje. Vrhla se k nohám Rudovice.

„Nezabíjejte mne, pane! Nic nechápu, neznám zločiny, ze kterých mne viníte! Odejdu, zmizím, jenom mne nezavírejte někam do sklepení věže mezi švaby a krysy!"

Hraběti se připomínka havěti natolik zalíbila, že ji tam dal okamžitě odvést. Markéta vycítila soucit obou strážných a s předstíraným strachem je uprosila, aby tam nechali pochodeň.

Teprve po chvíli si mohla oddechnout: Byla na správném místě! Všichni, kdo se kdy zrodili na Bílově, znali tajnou cestu. Ať byla Johanka kýmkoliv, Rudovicovi ji neprozradila.

Hledala spáru, na niž musí zatlačit, a přemýšlela o svém podivném životě. Jakou hru s ní hraje vládce rokle? Jak to, že všichni vědí víc, než ona? Je tolik hloupá?

Poprvé padlo sedm, vynásobil čtyřmi.

Podruhé hodil tři, násobil třemi, nyní na poslední desce dvě, násobil dvěma. Počty ji nikam nedovedly, ale zůstávala ještě jedna naděje. Pokud hodí i bez desky. Bude-li v nebezpečí, jistě smí doufat! Musí tomu věřit!

Propadla zoufalství. Našla správný kámen, správnou spáru, ale neměla otcovu sílu, s níž únikovou cestu otvíral. Pochodeň zhasla a ve tmě se něco pohnulo.

Snad myš nebo krysa, ale také může přijít ta velká, Rudovická! Zajiskřilo mu v očích, když prosila, zaváhal, jako kdyby mu něco blesklo hlavou!

Musí pryč!

S křikem se opřela, zabušila do stěny, ještě jednou. Konečně! Trochu se propadla, až napotřetí uvolnila průchod. Bože, kéž to dokážu!

Tápala ve tmě, paže natažené před sebe. Několikrát šlápla do vody, narazila bokem do vystouplého kamene. Chodba byla nekonečná. Kdy narazí na dvířka? Šla tak dlouho, že jistě začalo svítat a brzy objeví její útěk.

Upadla na hromadu hlíny. Bože, chodba se může zasypat! Zpátky ale nemohla, tam číhala smrt. Radši zemřít vlastním rozhodnutím, než z vůle rudovického démona! Co když Johanku otrávily cizí byliny s jeho vědomím?! Nikdy se k ní moc laskavě nechoval!

Dřevo! Prsty nevěřícně hmataly po ploše, uzavírající chodbu. Ještě je musí otevřít. Šramot kdesi za ní mohly způsobit krysy, ale také pronásledovatelé. Jenom nezoufat, vzpomenout, kde byla petlice...Jde zlehka! Zase musela použít všechnu sílu, aby otevřela dostatečnou skulinu.

Už věděla, že za ní neběží krysy ani myši. Rychle se protáhla do tmy většího prostoru a trhla dvířky. Zaslechla vzdálený rachot nebo hromobití a odskočila přímo do vody. Ovšem, je pod převisem u potoka!

Potácela se po proudu a modlila, ať už něco kolem sebe rozezná, než umrznou nohy až ke kotníkům.

Byla ještě hluboká, zamračená noc. Markéta jektala zuby a toužila po troše tepla. Nemohla však požádat o pomoc ani tu vesničanku ani nikoho jiného. Musela dojít k rokli, jenom ta ji mohla skrýt!

Vydala se podél potoka, protékajícího bukovým lesem. Ještě mnohokrát sklouzla do koryta, ale před svítáním byla blízko cíle. Až se podivila, že hraběte nenapadlo vyslat jezdce přímo sem.

Vklouzla do rokle na pozvolném svahu. Známá záře nikde. Markéta poklekla a modlila se, aby jí Bůh dovolil přivolat záchranu. Rozplakala se, když kolem vystoupala bílá mlha a ona mohla vejít do oslňujícího středu.

„Už nemám kde hrát."

„Pane, nechápu tvou hru, ale vděčím ti za život. Proč jsem nezemřela tehdy poprvé?"

„Nikdo tu přece neumírá! Na dně rokle sice zetlelo mnoho těl, ale všechna dopadla bez života.

Zatím se nikdo nevracel, ale pobavilas mne. Ta lest s chodbou... Zahraj si sama!"

Před Markétou se blyštěl pohárek s kostkami. Váhavě vztáhla ruku, ale nepálil, jak čekala. Kostkami hodila do prostoru.

„Tři. Takové štěstí na nízká čísla jsem dlouho neviděl! Ať tě provází dál!"

„Kdo vůbec jsi? Dobrý duch nebo..."

Všechno zmizelo. Nenechal ji ani domluvit. Pocítila teplý vánek na tváři. Když nic jiného, poslal ji do léta! Kolem voněl les, seděla v trávě, nad vrcholky stromů zářily hvězdy.

Pomodlila se a uložila ke spánku. Všechno je v rukou Božích, i hra podivného vládce rokle.

Ani se nedivila, když nad sebou slyšela hlasy. Polekal ji jen jeden, až zavřela oči a zaprosila, ať je to sen.

„Markétko, přece jen jsem nedoufal marně..."

Překvapeně se dívala přímo do očí hraběte. Zase byl mladý, ale asi jako za Johanky. Hlavně však jiný. Laskavý, bez tvrdého zlého pohledu.

„Doufal...?!"

Od kdy se hrabě nemstí a nehoní ji? Naopak slezl za ní, zvedá ze trávy?

„Copak nepoznáváš panoše Jana, který tobě a paní Johance vymýšlel poklony? Před sedmi lety jsem tě tak vyděsil, že ses vrátila... říkalas tomu Pán světla."

Sedm let, panoš? Markéta náhle pochopila. Sedmkrát čtyři a to ostatní...Chytla se za hlavu. Čtyřiačtyřicet roků! Se svými šestnácti je starší, než mnohá praměti rodu!

„Tys věděl, že přijdu?"

„Všechny přicházely, ale žádná se nevrátila do rokle zpátky. Jenom ty."

„Tolik let tady plynulo...A já prý měla štěstí na nízká čísla! ... Jak Rudovic získal Bílov?"

„Vzal si tvou sestru, narozenou po tvém zmizení. Tvá matka ji čekala, když onemocněla. Donosila dítě ještě tak dlouho, že se po její smrti udrželo naživu.

Bílov dál patřil tobě a ztráta paměti tě chránila před hrabětem. Jenže ses po Johančině smrti podřekla a byla příliš nebezpečná. Nenáviděl rokli a všechny, kdo z ní vyšli."

Markéta snad konečně začínala chápat, ale stále neměla jistotu.

„Kdo vyšel přede mnou?"

„Moje matka například. Já jsem pravým dědicem Rudova, Markovým prastýcem. Znáš přece pověst o voze se ženami? Rudovicové již před mým narozením věděli, že páni z Bílova jsou bez viny."

Přesto využívali záminky k výpadům, loupežím a plenění! Na voze prý byla rytířova žena v naději... Proto se s Janem setkala tehdy v lese? Jistě i jeho hrabě nenáviděl! Hned byl Markétě mnohem bližší.

„Všechno zlé je pryč. Marek zemřel v zavalené podzemní chodbě před třemi lety a já dodatečně zjistil, co se tehdy dělo. Můžeš se vrátit domů, Markétko."

Rozhlédla se. Shora sem civělo kolem dvaceti mužů a koní. Ptáci zpívali, slunce začínalo hřát. Ďáblova rokle byla krásná. Ne, není tu ďábel! Ten žil na Bílově... Bude tomu zjevení navždy vděčná, ať už přijde cokoliv! Povzdychla si, měla před sebou jen jednu možnost. Kéž na ní potká pouze to dobré!

„Dokončím svou cestu domů, Jene z Rudoviců. Ráda přijmu tvůj doprovod."

O Ďáblu a jiných přátelích

Jiří Brázda

„Pánové," zvýšil hlas postarší muž s poďobanou tváří a rozhlédl se kolem stolu, „kozatá strká, lepší to sebere."

Oba karbaníci zvedli oči od svých karet a významně se na sebe podívali. „Tak to sme zase nasraný, Kápo," prohodil ten s páskou přes oko a poškrábal se na orláku.

„Dobře, Prcku, dávej."

Na stůl pleskl první list. „Malý děti musí ven."

„V kulích sem silnej."

„Tak na to se hned podívám."

„A už blej, Prcku."

„Z toho větry nemám."

„Ke mně děti. A teď ty kozatý."

„Hm, Koza píchá Kozatou."

„Na ně plášť a zbytek mi sedí." Prcek položil zbytek karet na stůl a pohodlně se opřel. „Tak se mi zdá, že dneska vám to, chlapi, nějak nejde," zasmál se.

„No jo, Smraďochu, máš recht, zase sme v prdeli." Kápo si mocně přihnul z tupláku a pěnu z vousů otřel do rukávu.

„Na největšího vola vždycky sedne největší štěstí." Smraďoch hodil karty na stůl a znechuceně posunul několik měďáků směrem k Prckovi. „Já už dneska končim."

„Červe," Kápo zvednul ruku, aby upoutal pozornost krčmáře. „Hoď sem ještě rundu. Tady Prcek dneska platí."

Než však stačil Prcek zaprotestovat, jeho pozornost přitáhla jiná věc – v krčmě se objevil nový host. Byl to menší hoch, tlouštík k pohledání. Malá prasečí očka se skoro utápěla v tukem podlitých pihovatých tvářích a pod těsnou kazajkou byl znát kopec sádla. Stál u dveří a v rukou nesměle žmoulal černou čepici. Prcek se srdečně rozesmál a když si Kápo se Smraďochem všimli jeho pohledu, otočili se také ke dveřím.

„Ále," Kápo neskrýval své pobavení, „to sou k nám hosti. Mladej Prďola se přišel podívat k Úhoři."

Veselí těch tří neušlo ani ostatním pijákům v krčmě, a tak všichni upírali své kalné pohledy ke dveřím. Tlouštík ještě více znervózněl, připadal si tak hloupě, že by se nejraději propadnul do pekel. Ale nešlo to, musel vyřídit naléhavý vzkaz.

Hlavu měl sklopenou k zemi, ale všiml si krčmáře, když zrovna nesl tři čerstvě natočené tupláky.

„Pane Červený," oslovil ho nesměle, pohled stále upíral do země. „Tatínek vás nechá pozdravovat a vzkazuje, že ještě nesehnal peníze. Ale do konce týdne slibuje všechno splatit."

Krčmář se zastavil a podíval se na zpoceného mladíka. Chvíli ho pražil svým pohledem a pak nevrle odsekl: „Jo, do tejdne. Jenže tvůj tatík, Prďolo, si asi plete tejden s měsícem. Jestli ty prachy nebudu mít do neděle, ať si chystá funus." Víc se nezdržoval a tupláky položil na stůl tří karbaníků. „Tak mládenci," zašklebil se a odhalil tak děravý chrup, „tady je to pivečko. Ještěže aspoň někdo má čim platit."

„Jasně, Červe. My přece nejsme žádný krysy," odtušil pohotově Kápo.

Pak se všichni chopili svých džbánků a když si přiťukli, Prcek zavolal ke dveřím: „Tak Prďolo! Na zdraví!" Nato si zavdali pěkných pár loků a když dopil Smraďoch, hlasitě si říhnul. Pak vstal, vida, že tlouštík se má už k odchodu. Vyšpulil na něj rty a zamával: „Prďolko, pa." A když se mladík celý zpocený na chvilku podíval jeho směrem, přidal si ještě: „A pozdravuj doma starýho Prďolu a Prdělínu."

Tlouštík se bázlivě otočil a nervozitou si div neukousl spodní ret. Když za sebou zavřel dveře, celá špeluňka vybuchla hurónským řevem. Div, že to nelomcovalo s okenicemi.

Mladík se pomalu šoural po molu a sledoval mořskou pěnu, jak se pohupuje na malých vlnkách. Bylo mu skoro do breku. Nikdo ho nemá rád, každý si z něj utahuje a Kápova banda je z nich nejhorší.

Jsou hnusný, myslel si, když vztekle skopl do moře ztvrdlý trus, který tu s oblibou nechávala hejna racků. Za zády se ozval smích několika drsných hlasů. Polekal se a málem sklouznul z mola do moře. Otočil se a uviděl několik chlápků, jak se vyvalili z Úhoře. Nikdo z Kápovy kumpanie to nebyl, ale přesto přidal do kroku. A zrovna když otáčel hlavu zpátky, do někoho vrazil.

„Pardón, pardón," omlouval se hned, aniž by se podíval, kdo to před ním stojí a instinktivně couvnul zpátky. Tvář mu opět orosily kapičky potu. Hlavu měl, jak jinak, sklopenou k zemi a jakoby automaticky čekal na trest. Jak beránek k podříznutí.

„Kam máš namířeno, mladíku?" ozval se hluboký hlas a ve vzduchu byla cítit síra. Žádná ocel, ani vyražené zuby. Prďolu to zaskočilo. Muž před ním byl v černém – alespoň tak usoudil z barvy kalhot. Více neviděl a neopovážil se vzhlédnout.

„Domů, pane," vysoukal ze sebe a zas si připadal naprosto nemožně. Nervózně přešlápl, protože jeho podvědomí stále ještě očekávalo kopanec do zadnice nebo alespoň pohlavek. Ale ani to se nestalo. Pak si ale dodal kuráž a konečně pozvedl zrak, aby spatřil cizince.

Když si pomalu uvědomoval, co vidí, začal nevěřícně kroutit hlavou. „Ne, né," začal křičet. „Néééé." Na chvíli jakoby přimrznul k zemi, ale zakrátko se vzpama-

toval a s hrůzou za krkem se otočil k postranní uličce a začal bezhlavě utíkat. Úprk se však záhy proměnil v klopýtavou chůzi, skutečná parodie útěku. Hlasitě přitom funěl, nohy se mu pletly jedna do druhé až se zamotaly úplně a tlouštík se roztáhl na zem jak široký tak dlouhý. Rukama se zapřel o chladnou dlažbu a s hrůzou v očích se namáhavě ohlédl zpátky. Ulička zela prázdnotou.

Ve vzduchu byla opět síra. „Nechci ti ublížit."

Otočil hlavu zpátky a v tu chvíli si přál, aby se stal součástí kamenné dlažby, nebo třeba i jen nepatrným smítkem prachu. Děsivá realita ho však pevně přikovala k zemi a při pohledu na černé mokasíny se mu roztřásly ruce.

„Neublížím ti," opakoval cizinec.

Tlouštík se stáhl kousek zpátky a neohrabaně vstal. „Ne, nepřibližuj se. Nevěřím ti, Ďáble."

Cizinec roztáhl doširoka své plné fialové rty a rozesmál se. „Nemáš proč, chlapče." Pak zkřížil ruce na prsou a stále se usmíval.

Z tlouštíka jakoby spadl těžký kámen a bezostyšně odporoval: „Nevěřím. Ďablové za úplatu kupují duše a já ti svou nechci prodat. Zmiz!"

„Ne tak rychle, příteli. Nevíš, o co přicházíš. Nemysli si, že nevím, co se stalo před chvílí v krčmě u mola. Nemáš žádné přátele a každému jsi jen pro smích," ušklíbl se Ďábel. „A já ti nabízím přátelství."

„Ďáblovo přátelství? Radši bych si nechal ruku uřezat," pohrdnul tlouštík.

„Nevěříš mi, protože nevíš, co dokážu. Můžu z tebe udělat cizince, úplně nového člověka a všichni se k tobě budou chovat s úctou a nikdo si na tebe už nedovolí. Dám ti bohatství – tolik peněz, co si ještě neviděl za celý svůj život."

Tlouštíka přepadly pochyby a zaváhal. „Cizinec?" zasnil se na chvíli, ale vzápětí zakroutil hlavou, „užíval bych si, ale jak dlouho, než bys mě odnes do pekel."

„Nenabízím ti nic než čestný obchod. Bohatství, novou identitu, budeš mít přátele. To všechno je dost velká cena za to, co mi můžeš nabídnout ty." Pak napřáhl proti tlouštíkovi pravici s rozevřenou dlaní a vzápětí ukázal na zeď jednoho z tmavých domů. Tam se utvořilo zrcadlo a v něm se odrážely dvě postavy – vysocí muži ušlechtilé postavy a ostrých rysů ve tváři. „Kníže z Ribery a jeho vazal a nejlepší přítel, baron Notrte," pronesl Ďábel slavnostním hlasem a uklonil se. „Pane, poslouchám tvá přání a rozkazy."

Prďola se rozesmál a zatočil se dokolečka, aby se prohlédnul ze všech stran. Pak nevěřícně sáhl rukou na tvář toho muže v zrcadle a ujistil se, že je jeho vlastní. V tom okamžiku se však nová podoba ztratila a v zrcadle stál ten starý dobrý tlusťoch s pihovatou tváří. Ten kontrast byl přímo tragický. Přesto ještě Prďola nepospíchal a zahrál Ďáblovu hru: „Barone, dejte mi svůj měšec."

Ďábel sáhl pod plášť a v ruce se mu objevil plný váček zlaťáků. Prďola už natahoval ruku, ale v posledním okamžiku Ďábel cuknul zpátky. „Nejdřív smlouva, Vaše Jasnosti."

Prďola se podíval na Ďábla, ale v jeho pekelně chladných očích nevyčetl nic. Pak se usmál, měšec a šlechtický titul to bylo na uťápnutého tlouštíka z přístavu moc. „Dobrá, dej to sem, podepíšu ti to."

Ďábel vytáhl ze záňadří smotaný pergamen a husí brko. „Na smlouvě musí být krev," konstatoval Ďábel. „To brko je dost ostré."

Prďola rozmotal smlouvu a ještě naposledy se v něm ozval červík nedůvěry: „A co tam vlastně stojí?"

„To, co jsme ujednali: peníze, přátelství, moc, cokoliv si poručíš..."

Prďola neváhal a ještě než Ďábel ukončil svůj výčet, bodnul se brkem do tlustého malíčku a vlastní krví se podepsal několika čárkami, tak jak to už několikrát viděl u otce.

Sotva tak učinil, Ďábel mu nedočkavě vytrhl smlouvu z rukou a zajiskřil očima: „Jsem vám k službám, Jasnosti." Poklekl, políbil Prďolovi ruku a pak mu do ní vložil měšec. Když vstal, opět namířil pravičku a Prďola se vrátil do nového těla. Byl knížetem a po boku mu stál baron, jeho nejlepší přítel a sluha.

Krása, pomyslel si Prďola. „A teď k Úhoři, barone. Máme tam nevyřízený účty." A posilněn ďáblovou přítomností po jeho boku, kurážně se vydal ke špeluňce pana Červeného. Když se objevili přede dveřmi, Ďábel o krok předstihl Prďolu a ukloniv se, otevřel dveře. „Prosím, Vaše Jasnosti."

Noví hosté, šlechtici, samozřejmě vyvolali v krčmě malé pozdvižení. Špeluňka ztichla jak kostel při kázání a každý se ohlédl. U stolů se rázem nešpitalo o ničem jiném.

A krčmář, ten se měl co ohánět, vida takové nóbl hosty, ti jistě utratí nějaký ten stříbrňák. Ihned zamířil k jednomu z lepších a zachovalejších stolů a vyhnal odtud dva místní ožraly. Hadrem setřel stůl i židle a uvedl Prďolu s Ďáblem právě sem. „Zdravíčko, milostpáni," oslovil je, nemoha si rovzpomenout na správné pozdravení šlechty tak, jak to etiketa žádala. „Čím posloužím?"

„Dej sem...," začal Prďola, ale Ďábel ho přerušil. Vytáhl na dlani jeden stříbrný a podal ho krčmáři: „Tady máš a neotravuj."

Posadili se za stůl a Prďola se zachmuřil, obraceje oči v sloup. „Vyhozenej stříbrňák, to máme tolik peněz?" zašeptal

„Kolik ráčíte utratit, Jasnosti," odpověděl Ďábel naopak velmi zřetelně.

Prďola se rozzářil jako sluníčko, Ďáblu věřil na slovíčko. Navíc si vychutnával ty pohledy umouněných chudáků z přístavu. Před chvílí se mu vysmáli a teď čumí na boháče. Očima sklouzl ke stolu, kde okouněl Kápo a jeho kumpáni. Jejich pohledy se setkaly a Prďola se hrdě ušklíbl. Toužil po odplatě.

Ďábel se naklonil přes stůl a téměř neslyšitelně zašeptal: „Vím, na co myslíte, pane, můžu to zařídit. Jak by se vám zamlouvalo trochu je oškubat v kartách?"

Prďola ihned přikývl.

Ďábel provokativně vytáhl zpod pláště měšec a hodil ho na stůl tak, že cinkání mincí přitáhlo pohledy všech pijáků. Pak se obrátil ke Kápovi a jen tak ledabyle prohodil: „Rád bych si zahrál Dvojku."

Ti, co ještě nepřebrali a mohli vstát, se okamžitě přihrnuli k jejich stolu, ale záhy si udělal místo Kápo a proklestil se až před Ďábla. „Rád si zahraju."

Ďábel mu postrčil židli a Kápo se usadil naproti němu. Okolo stolu se okamžitě rozestoupili všichni ostatní. Jeden chladný pohled Ďábla je však přesvědčil o jejich ubohosti a přízemnosti, a tak se raději stáhli ke druhé poloviče, kde seděl Kápo.

Ďábel vysypal měšec na stůl a celá krčma sborově vykřikla úžasem. „Padesát zlatých, hrajem do posledního, vyrovnejte to."

Kápo mrknul na Prcka a ten kvapem zmizel. „Můžem začít, peníze tu budou hned."

„Dobrá," Ďáběl položil na stůl balíček karet a začal je míchat. Kápo se ale natáhl pro karty a sebral je Ďáblovi z rukou. Potom je pomalu a pečlivě zkontroloval, jednu podruhé protáhl mezi prsty a když skončil s poslední, spokojeně pokýval hlavou: „V pořádku." A právě dorazil také Prcek a položil před Kápa měšec.

Ďábel znovu karty promíchal a všichni obdivovali jeho hbité prsty. Pak posunul ke středu stolu pět zlaťáků a Kápo ihned dorovnal. Ďábel hodil jednu kartu přes stůl, druhou otočil před sebe: „Kulovej prcek." Hodil Kápovi druhou a další otočil znovu před sebe: „Prcek Žaluda."

Krčmou to zašumělo a Kápo zlostně praštil do stolu. Ďábel si stáhl deset zlaťáků k sobě a přisunul karty Kápovi. Ten se chvíli mračil, ale jak pomalu a pečlivě promíchával karty, po tváři se mu rozléval úsměv. Odpočítal zlaťáky a jak se hromádka kupila, krčmou se zvedal úžas. Mince pak posunul levičkou do středu stolu a s jiskrou v oku se podíval na Ďábla: „Dvacet."

Ten nehnul ani brvou a chladnokrevně dorovnal sázku. Sebral dvě karty a postupně se na ně podíval, červená sedma a osma. Prďolu přepadly obavy, když se podíval Ďáblovi do listu, ale navenek nedal nic znát. Kápo měl před sebou zeleného krále a kluka.

Ďábel přikývl a dostal další kartu, červená devítka. Kápo si také vzal kartu a otočil ji, kulový kluk. S vítězným úsměškem pohlédl na Ďábla. Ten znovu přikývl a dostal další kartu, červená desítka.

„Končím," položil karty na stůl, „červená Čtyřka."

Krčma ztichla do poslední myšky. Kápo potřeboval červeného nebo žaludského kluka na Trojku. Pomalu sebral kartu z vrchu balíčku a otočil ji, zelená desítka. Znovu třískl do stolu a zlostně si odplivl. Davem se neslo šepotání, ale jakmile Kápo přejel čumily svým tvrdým pohledem, všichni zmlkli.

„Hrajem o všechno," konstatoval s klidem, ale uvnitř to vřelo, jenom vybuchnout.

Ďábel teď měl určovat sázku a na něm bylo, o kolik budou hrát. Přesto výzvu svého protihráče bez námitek přijal a nijak se nevzrušoval tím, že teď mohl přijít o vše, co vyhrál. Všechny zlaťáky posunul do středu a když Kápo dorovnal svojí hromádkou, zamíchal karty. Jedna karta pryč, druhá zelená sedma, jedna karta pryč, druhá žaludský král. Kápo poklepal prsty o stůl a mezi ně mu přilétla karta. Další otočil Ďábel před sebe, červený král.

„Esová dvojka, prohráls," usmál se povýšeně Kápo a rukou shrábnul kopici zlaťáků. Karty nechal ležet na stole rubem vzhůru.

„Blafuješ, nemáš vůbec nic," opáčil mu klidně Ďábel a otočil jeho list, kulové eso a devítka a žaludská dáma.

Kápo vstal tak prudce, že povalil svojí židli na zem. Rozrazil si cestu mezi několika pijáky, kteří tomu přihlíželi a i s Prckem a Smraďochem zmizeli z krčmy. Když práskly dveře, Prďola se rozesmál, až ho břicho bolelo. „Hospodo, zelenou a pro všechny. Platím."

Napjatá atmosféra byla záhy ta tam a každý Prďolu poplácával po zádech. Krčmář za chvíli postavil na stůl podnos se sklenkami sytě zelené tekutiny.

Prďola zvedl jednu sklenku a plácl Ďábla do ramene: „Tak barone, na vítězství. Na nejlepšího přítele."

„Děkuji, kníže, já nepiji."

Ale krčmář, který stál opodál se ozval: „Ale děte, milostpane, to není žádnej chlast, jen voda z brčálu. To se tady u nás pije na zdraví."

Tak se všichni napili. Krčmářova mysl byla už stará, zcepenělá a nečitelná. Co řekl, tomu sám věřil. Ďáblova chyba. Jakmile se napil, začal se křečovitě kroutit a sotva popadal dech, vypotácel se ven na čerstvý vzduch. Prďola si proklestil cestu strnulým davem a vyběhl za Ďáblem. Nikdo další z krčmy se neopovážil panstvo následovat.

Venku, když oba zmizeli v bezměsíčné noci, se Ďábel pomalu proměnil zpátky ve svou nezemskou podobu. „Byl tam alkohol," zachrčel ztěžka. Sršel z něj přitom oheň a kolem létaly jiskry. Pak se změnil ve veliký plamen a rázem zmizel.

Prďola osaměl v prázdné ulici. „Počkej, teď nemůžeš zmizet. Já ti to nařizuju, vrať se!"

Ale odpovědi se nedočkal. Chvíli tak postával a pak si s jasností blesku uvědomil, jak je mu těžko. Podíval se na své ruce a záhy pochopil. Kníže byl pryč, byl uvězněný zas ve svém starém tlustém těle. Bylo mu zle a smutno. Ale věřil, že zítra se Ďábel vrátí a zase si budou spolu užívat. Vydal se tedy pomalu domů, míjel špinavé domy páchnoucí rybinou a vzpomínkami se ještě toulal v krčmě ve chvíli, kdy Kápo přišel o všechny peníze.

Peníze, napadlo ho, všechny tam zůstaly. Ale co, čert je vem. Ďábel jich má spousty.

A jak tak šel a přemýšlel, ani si nevšiml, že mu cestu zastoupily tři postavy.

„Prďolo, Prďolo, dneska je hodně špatnej den a ty se tu takhle couráš po nocích," ozval se Prďolovi dobře známý hlas. „To neděláš dobře."

Ale na útěk bylo už příliš pozdě a příliš těžko. Malého tlouštíka obklopil Kápo se svými kumpány.

„Ďáábléé!!!"

A Prďola dostal tak přes držku, jako ještě nikdy.

Mabinogi

1. část

Tomáš Prokůpek

Mabinogi je sbírka pověstí starých Velšanů (Kymrů), jejichž potomci dnes obývají jihozápadní část většího z britských ostrovů. Název Mabinogi je zřejmě odvozen od slova mab (dítě, chlapec, syn) a původně označoval vyprávění o dětství hrdinů. Příběhy této sbírky se dlouhou dobu tradovaly ústně, kořeny nejstarších sahají až do 6. století a snad i hlouběji. Poprvé byly zapsány na přelomu 11. a 12. století a do dnešních dnů se dochovaly ve dvou hlavních pramenech – Bílé knize Rhydderchově (1325) a Červené knize hergestské (1400). Všechna vyprávění mají svůj počátek v pohanské době, a třebaže křesťanství přišlo do Británie velmi záhy, je ozvuk dávných mýtů ve spodní vrstvě pověstí stále výrazně patrný. Mnoho hrdinů Mabinogi vzniklo polidštěním původních velšských bohů, jejichž paralely se prokazatelně dochovaly v irských mytologických cyklech. Klíčový význam Mabinogi pro evropskou literaturu pak spočívá v tom, že na jeho stránkách poprvé vystupuje bájný král Artuš.

Pwyll, vládce dyvedský čili první větev Mabinogi

Dyvedský vládce Pwyll se vydá ve svých lesích na lov. Na jedné pasece spatří podivnou cizí smečku, která právě ušťvala jelena. Pwyll jej bez váhání vyvrhne a vnitřnosti hodí vlastní smečce. Tu se na pasece zjeví jezdec na sivém koni a před-

staví se jako Arawn, král Annwvnu (velšský název pro zásvětí v době pohanství). Vyčte Pwyllovi, že dal droby svým psům, a dyvedský vládce se zaváže svou únáhlenost odčinit. Arawn jej požádá, aby se utkal s Havganem, jenž usiluje o annwvnský trůn. Potom si prohodí podoby a Pwyll se vypraví na souboj s Arawnovým nepřítelem. Bez potíží zvítězí, znovu si s annwvnským králem zamění zevnějšky a v přátelství se rozejdou.

Po návratu z dobrodružné výpravy se Pwyll doví, že se na blízkém kopci dějí zvláštní věci. Vydá se na něj se svou družinou a spatří překrásnou dívku, která pomalu jede na koni. Tři dny po sobě se ji snaží dostihnout, ale není s to se k ní přiblížit, ačkoli její kůň jde stále krokem. Nakonec dívku požádá, aby zastavila, a teprve potom se s ní setká tváří v tvář. Jezdkyně se představí jako Rhiannon a vyjeví Pwyllovi, že jej miluje. Dyvedský vládce k ní rovněž zahoří láskou, a tak si domluví svatbu za rok a den na dívčině hradě. Rhiannonin otec Eveydd Starý uspořádá svatební hostinu a sezve hosty ze široka daleka. Je mezi nimi i mladík, který z dobře naloženého Pwylla vymámí slib, že mu bude splněno jakékoli přání. Mladík okamžitě zažádá o Rhiannon a vládce Dyvedu musí dodržet slovo. Dívka se na Pwylla velice rozzlobí, protože se z odvážlivce vyklube Gwawl, nápadník, jehož byla dříve odmítla. Nakonec však Eveyddova dcera svému milému poradí, jak ji získá zpět. Když se za rok koná nová svatební hostina, přijde na ni přestrojený Pwyll a prosí, aby mu naplnili pytel jídlem. Pytel je však kouzelný a jídlo v něm beze stopy mizí. Tehdy dyvedský vládce prohlásí, že se vak naplní pouze tehdy, bude-li v něm jídlo sešlapáno někým urozeným. Gwawl do pytle vleze a Pwyll jej vevnitř rychle zaváže. Svého soka propustí teprve, když se vzdá svého nároku na Rhiannon. Poté už původní svatbě nestojí nic v cestě.

Ani potom však není jejich soužení konec. Rhiannon porodí syna, který během první noci záhadně zmizí. Služebná ze strachu obviní Pwyllovu ženu, že dítě zahubila, a tak Rhiannon musí za trest nosit na zádech každého, kdo vejde do brány hradu. Stejnou noc, kdy chlapec zmizí, číhá muž jménem Teirnon na obludu, která mu každý rok ukradne právě narozené hříbě. Když se příšera oknem natáhne po hříběti, muž jí usekne tlapu a nezvaná návštěvnice přitom upustí novorozeně. Teirnon a jeho žena nemohou mít děti, a tak se chlapce rádi ujmou. Jak hoch roste, stále více podobou připomíná Pwylla. Manželé se dovtípí, koho že to vychovávají, a vrátí syna dyvedskému vládci. Šťastní rodiče Teirnona štědře odmění, chlapec dostane jméno Pryderi a po Pwyllově smrti panuje nad Dyvedem.

Branwen, dcera Llyrova čili druhá větev Mabinogi

Irský král Matholwch přijíždí do Anglie žádat o ruku spanilé Branwen, která je sestrou anglického krále Brana, syna Llyrova (obdoba irského Lira ztělesňujícího vodstvo). Bran přání irského krále vyslyší a začne chystat svatební hostinu. Ta se

koná pod širým nebem, protože anglický panovník je tak veliký, že se nevejde do žádného domu. Když se o svatbě doví Evnyssyen, Branův nevlastní bratr, rozzuří se, že se s ním o Branwenině sňatku nikdo neporadil, a znetvoří všechny Matholwchovy koně. Král Irska se urazí a chce se neprodleně vrátit do vlasti. Naštěstí zasáhne Branův vlastní bratr Manawyddan (protějšek irského Manannána, boha moře), který Matholwcha uchlácholí a jako náhradu mu věnuje vedle hromady zlata a stříbra i kouzelný kotel. S jeho pomocí lze vracet do života mrtvé, jediná potíž spočívá v tom, že oživení lidé nemohou mluvit. Obřad pak proběhne se všemi náležitostmi a novomanželé se v klidu přepraví do Irska.

Mladá královna je v nové vlasti nadšeně uvítána a brzy povije Matholwchovi syna Gwerna. Časem se ale po Irsku roznese zpráva o potupě, jíž se králi dostalo v Anglii, a lidé se začínají ptát, jak si jejich vládce mohl něco takového nechat líbit. Matholwch ze strachu před nepokoji přinutí svou ženu pracovat v královské kuchyni, kde navíc každý den dostává za trest políček od řezníka. Krom toho rozkáže irský král uvěznit každého, kdo přicestuje z vedlejšího ostrova. Po třech neveselých letech si Branwen ochočí špačka a pošle po něm zprávu svému bratrovi. Bran svěří vládu nad Anglií svému synovi Karadawgovi a vytáhne na trestnou výpravu do Irska. Jeho loďstvo se černá od obzoru k obzoru a sám anglický král kráčí v jeho čele po dně, protože jej žádná loď neunese. Když se to doví Matholwch, stáhne se za řeku Llinon a strhne všechny mosty. Věří, že se za ním nikdo nedostane, protože na dně leží magnet, který nepustí žádný člun ani loď. Jenomže Bran se položí přes řeku a jeho nesmírné vojsko po něm přejde na druhý břeh.

Irský král začne vyjednávat a nakonec svého švagra usmíří slibem, že předá vládu svému synu Gwernovi a postaví tak veliký dům, že bude Bran poprvé moci spát pod střechou. Irové vymyslí past a schovají v obrovském domě své vojáky v kožených pytlích, leč Evnyssyen nástrahu prohlédne a všechny pobije. Obě vojska se pak v domě sejdou a irské království je postoupeno Gwernovi. Poté se nový irský panovník slavnostně pozdraví s Branem a Manawyddanem. Evnyssyena přivede k nepříčetnosti, že se na něj opět zapomnělo, a hodí Gwerna do ohně. V tu chvíli se do sebe obě armády pustí. Irové mají zpočátku převahu, protože díky kouzelnému kotli oživují své padlé, ale potom se Evnyssyen vmísí mezi irské nebožtíky, v kotli se protáhne a kouzelný předmět praskne. Zuřivec ovšem také zahyne, protože mu v tu chvíli pukne srdce. Poté začnou mít Angličané navrch a vybijí všechny Iry do posledního živáčka. Na celém ostrově nakonec přežije pouze pět těhotných žen, které se ukryly v hluboké jeskyni. Z nich pocházejí všichni dnešní obyvatelé Zeleného ostrova.

I Angličané mají strašlivé ztráty a kromě Brana a Branwen se konce bitvy dočká toliko sedm hrdinů, mezi nimi i Manawyddan a Pryderi. Bran je však smrtelně raněn otráveným oštěpem, a tak přikáže svým mužům, aby mu uťali hlavu a pochovali ji

v Anglii na Bílém vrchu. Zbylí bojovníci se přeplaví na rodný ostrov a Branwen cestou pukne srdce, protože cítí vinu za celou tragedii. V Anglii se Branovi muži dovědí, že se vlády za pomoci kouzelného pláště chopil Branův bratranec Kasswallawn a Branův syn Karadawg je mrtev. Navzdory tomu naplní přání svého bývalého krále a pochovají jeho obrovskou hlavu na určeném místě.

Manawyddan, syn Llyrův čili třetí větev Mabinogi

Po pohřbu Branovy hlavy Manawyddan neví, kam se vrtnout. Pryderi jej se svou ženou Kigvou pozve do Dyvedu a nabídne mu ruku své ovdovělé matky Rhiannon. Protože je stále uhrančivě krásná a Branův bratr se jí líbí, sňatku nic nebrání. Oba páry pak spokojeně žijí na dyvedském hradě a oddávají se radovánkám. Jednoho dne však náhle v celém panství zmizí všichni lidé a všechna stavení. Pryderi a jeho přátelé si z toho zpočátku nic nedělají a dál pokračují ve svých hostinách. Když jim po čase dojdou zásoby, vydají se do obydlených končin a Manawyddan rozhodne, že se budou živit výrobou sedel. Jejich výrobky natolik vynikají nad ostatními, že si lidé nechtějí žádná jiná sedla kupovat. Ostatní sedláři ztratí kupce, a tak se rozhodnou přivandrovalce zabít. Manawyddan se o jejich plánech doslechne a tak se se svými druhy vydá jinam. Tam začnou vyrábět štíty, ale vše se opakuje a dyvedští musejí rychle přesídlit. Když potom stejně dopadne i jejich snaha vyrábět střevíce, spěšně nakoupí zásoby a vrátí se do Dyvedu.

Jednou na lovu narazí Manawyddan a Pryderi na bílého kance. Jejich smečka se za ním pustí, kanec vběhne to podivného hradu, který v těch místech nikdy nestál, a psi se vřítí za ním. Manawyddan odmítne do hradu vkročit, ale Pryderi se nechce vzdát své smečky a vstoupí na nádvoří. V jeho středu leží studna a nad ní visí nádherný zlatý pohár na čtyřech zlatých řetězech, které směřují do nebe. Pryderi se po poháru natáhne, obě ruce mu k němu přilnou, nohy vrostou do země, a navíc ztratí dar řeči. Manawyddan čeká až do večera na svého druha venku, pak se vrátí domů a vše řekne Rhiannon. Jeho žena se rozzlobí a vypraví se do podivného hradu. Když Pryderi nereaguje na její dotazy, dotkne se ho a postihne ji totéž. V noci padne mlha a hrad s rachotem zmizí. Pryderiho žena Kigva nejdříve viní Manawyddana ze zrady, ale nakonec jí nezbude než se událostmi smířit.

Manawyddan oseje tři pole pšenicí. Obilí krásně prospívá, ale první dvě pole někdo sklidí v noci před chystanou sklizní. U třetího pole Branův bratr v noci hlídá a o půlnoci spatří ohromné množství myší, které se pustí do klasů. Manawyddanovi se podaří chytit pouze jedinou. Rozhodne se, že ji oběsí, a ráno pro ni začne stavět šibeničku. Nejprve se u něj objeví žák a přemlouvá jej, aby myš ušetřil. Branův bratr si ho ale vůbec nevšímá. Zanedlouho přichází kněz, ale Manawyddan stále trvá na svém. Nakonec dorazí biskup se svou družinou, ale Branův bratr prohlásí, že myš propustí jedině výměnou za Pryderiho a Rhiannon a za odčarování panství. Biskup

přizná, že má ve všem prsty, protože se mstil za svého přítele Gwawla, odmítnutého nápadníka krásné Rhiannon. Splní všechny požadavky a Manawyddan myš vydá. Z myši se vyklube biskupova žena, která nestihla utéct, protože je těhotná.

Math, syn Mathonwyův čili čtvrtá větev Mabinogi

Math spravuje panství Gwynedd. Může žít jedině tehdy, má-li nohy na klíně panny. Opustit ji může pouze v době války. Panna, která mu takto slouží, se jmenuje Goewin a její líbeznost nemá v širém okolí obdoby. Protože Math kvůli své zvláštnosti nemůže objíždět své panství, činí tak za něj jeho synovci Gwydyon a Gilvaethwy. Gilvaethwy se zamiluje do Goewin a Gwydyon slíbí, že ji pro něj získá. Vymyslí plán a nabídne Mathovi, že mu opatří od Pryderiho z Dyvedu domácí vepře, která zde dosud nikdo nezná. S družinou se vydá k dyvedskému vládci a žádá jej o prasata. Pryderi odmítá, protože přísahal, že je ani neprodá, ani nedaruje. Gwydyon mu nabídne výměnu a potají vyčaruje dvanáct nádherných psů, koní a štítů. Dyvedský vládce na obchod přistoupí a Gwydyon s vepři rychle zmizí, protože kouzlo vydrží jen den a noc. Když Pryderi zjistí, že byl ošizen, vyhlásí Mathovi válku. Math svolá zemskou hotovost a vypraví se vstříc Pryderimu. Tehdy se jeho synovci potají vrátí domů a Gilvaethwy se panny Geowin násilím zmocní. V bitvě mezi oběma vojsky utrpí Pryderi porážku, stáhne se, ale Math jej dostihne a znovu rozdrtí. Pryderi navrhne, že se utká s Gwydyonem, který je původcem celého sporu, a jejich souboj rozhodne o vítězi války. Gwydyon výzvu přijme a díky své kouzelné moci dyvedského vládce v klání zabije.

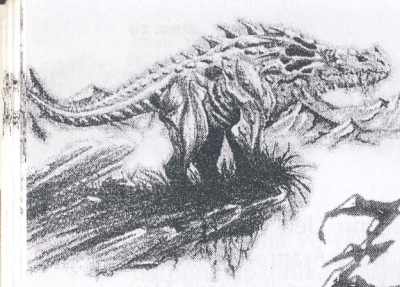
Math se vrátí na svůj hrad, kde mu Goewin vyjeví, co se mezi tím událo. Gwyneddský vládce odčiní spáchané bezpráví tím, že se s nešťastnou dívkou ožení, a přísahá synovcům pomstu. Gwydyon a Gilvaethwy se však domovu vyhýbají a křížem krážem projíždějí panství. Math zakáže svým lidem, aby jim nosili jídlo a pití, a tak jsou oba vytečníci nakonec nuceni vydat se do strýcových rukou. Math je první rok promění v jelena a laň, druhý v bachyni a kňoura a třetí ve vlka a vlčici. Tři syny, které spolu zplodí, nechá jejich strýc pokřtít a vychovat. Po třetím roce se vladař se svými nezdárnými synovci opět smíří a poprosí je o radu ohledně vyhledání panny, u níž by mohl mít nohy na klíně. Gwydyon navrhne svou sestru Aranrod. Math si chce ověřit její neposkvrněnost a přiměje ji překročit kouzelný proutek. Aranrod za sebou nechá na zemi dva chlapce, pročež ji strýc odmítne.

Výchovy jednoho z chlapců se ujme Gwydyon a hoch neobyčejně rychle roste. Aranrod ho však nenávidí, neboť je důkazem toho, že si nedokázala uchovat panenství. Proto určí, že hoch nikdy nedostane jméno, leda by ho pojmenovala ona sama. Gwydyon však vymyslí lest, změní sobě i chlapci podobu, vyčaruje koráb a vydává se za zámořského ševce. Aranrod zatouží po jeho střevících a vypraví se za ním na loď. Chlapec přímo před jejíma očima zasáhne kamenem střízlíka a ona zvolá: „Ten

malý (lleu) má ale obratnou ruku!" A tak hoch získá jméno Lleu (podle svých atributů bývá někdy ztotožňován s irským bohem Lugem). Když Aranrod pozná, že byla ošálena, vysloví nad svým nechtěným synem další kletbu, podle které Lleu nikdy nedostane zbroj, leda by ji obdržel od ní samotné. Gwydyon si však znovu poradí. Opět změní vzhled sobě i chlapci a spolu proklouznou do Aranrodina sídla jako bardi. Potom Mathův synovec vykouzlí iluzi, že se po moři blíží obrovská flotila, a po vypuknutí polpachu nabídne pomoc při obraně. Paní hradu jim ze samé vděčnosti přinese zbroj a Lleuovi do ní osobně pomůže. Když se vše vysvětlí, rozzlobená Aranrod vyhlásí, že Lleu nikdy nedostane ženu z pokolení, jež nyní chodí po zemi. Na to už je Gwydyon krátký, a proto se jde poradit s Mathem. Společnými silami vyčarují ze tří květů nadpozemsky krásnou dívku a pojmenují ji Blodeuwedd. Math navíc věnuje Lleuovi panství, a tak mladík vede se svou okouzlující ženou nadmíru šťastný život.

Jednou však Lleu odcestuje navštívit Matha a za jeho nepřítomnosti zavítá na jeho dvůr Gronw Pebyr, který zabloudil na lovu. Když spatří Blodeuwedd, okamžitě je zasažen její krásou, a protože dívka rovněž vzplane jako věchýtek slámy, stráví spolu tři noci. Potom Gronw musí zmizet, ale dívka mu slíbí, že vymyslí způsob, jak svého muže zahubit. Po Lleuově návratu na něm Blodeuwedd obmyslně vyzví, jak je možné mu ublížit. Ukáže se, že to není nic jednoduchého. Vrah by musel celý rok vyrábět oštěp každou neděli o mši. Lleu by si pak musel u řeky stoupnout jednou nohou na káď s vodou a druhou na kozla. Blodeuwedd vzkáže svému milenci, aby vyrobil oštěp, a po roce lstí přiměje Lleua, aby naplnil všechny nutné podmínky. V tu chvíli vystoupí z úkrytu Gronw a vší silou mrští po svém sokovi oštěp. Zasažený Lleu se promění v orla a uletí. Jakmile se to doví Gwydyon, vypraví se svého synovce hledat, leč dlouho putuje marně. Až jednou dojde na statek, kde si mu stěžují, že jim každé ráno jedna svině utíká neznámo kam a každý večer se sytá vrací. Gwydyon následující den prasnici sleduje, až se dostane do údolí, kde se svině pase na zkaženém mase a červech padajících ze stromu. Na nejvyšší větvi sedí raněný orel, Gwydyon pozná svého synovce a vrátí mu lidskou podobu. Lleu se do roka uzdraví a pak vyrazí pomstít své utrpení. Blodeuwedd se pokusí uprchnout, ale Gwydyon ji dostihne a promění v sovu. Lleu mezitím přinutí Gronwa, aby si prohodili role a tentokrát po sobě nechal hodit oštěpem svůdce. Gronw se zbaběle ukryje za balvan, ale Lleu mrští zbraní takovou silou, že proklaje balvan i Gronwa. Potom se Lleu znovu ujme vlády nad svým panstvím.

pokračování příště



Z domova

Řád 2000
Kameny moci

26.–29. 7. 2000

Zcela nová fantasy hra v přírodě pro dobrodruhy všeho druhu od 15 let, která nabízí převratný systém dovedností, jenž vám umožní zahrát si povolání podle vlastních představ a schopností.

Legenda:

Mocné a drahé to artefakty se objevily v našem knížectví, ale nejsme jediní, kdo je chce.

Popis:

Jak již bylo řečeno, jedná se o hru řešenou dovednostmi, které se budeš moci dle libosti (a zkušenosti) učit. Tady je jejich krátký seznam: Alchymie, Čarodějnictví, Medicína, Mentální magie, Nekromancie, Odolnost, Ovládání zbraně, Probuzení duševní síly (PDS), Psychurgie, Přírodní magie, Stopování, Theurgie. S vytvořenou postavou se pak klidně můžeš přidat k jakékoliv straně rozličného přesvědčení (Řád, Pán stínů, drak, lapkové, kult nekromantů ...).

Souboje:

Všechny souboje budou probíhat téměř stejně jako u ostaních her tohoto typu, ale každopádně se můžeš těšit na několik menších překvapení.

Průběh:
Hra začíná již od středy 26. 7 odpoledne u zříceniny Vlčinec (cílová stanice je Police nad Metují).

Přihlášky:
Stačí jen zaslat složenku typu C s účastnickým poplatkem na níže uvedené adresy a do zprávy pro příjemce je nutné uvést rodné číslo a kontaktní telefon.

Účast:
Nezapomínejte také na to, že počet hráčů je limitován a s pozdními přihláškami mohou být potíže. Účastnický poplatek činí 100 Kč.

Kontakty:
Veškeré své dotazy, předběžné přihlášky nebo složenky je možné posílat na adresy: Dan „Bax" Beneš, Příkopy 1121, 547 01 Náchod-Plhov nebo Zdeněk „White" Kratochvíl, Řehákova 608, 549 41 Červený Kostelec, popřípadě můžete mailovat na adresu darkbaxter@email.cz nebo získat další podrobné informace a kontakty na stránkách www.mujweb.cz/www/rad2000.

Eodix LARP

Pojďte, lidé, poslouchejte,
jak jsem projel světa kus,
mým činům chrabrým naslouchejte,
pravdu čistou z ryzích úst.

Já všechno zkusil, hodně viděl,
však co se děje v kraji zdejším,
tento dlouho nevídaný svízel,
ze všeho je nejdivnější.

I vládne bratrů zloba
a lidé válkou trpící
neví, že zlá choroba
čeká sama skrytě bdící.

Já přišel jsem vás varovat,
co oči mé zahlédly,
to nemohu tak ponechat,
by zlo vyšlo bez odplaty.

... při posledních slovech, jako by se zatáhlo, však po obloze neplul jediný mráček a pak bylo jen vidět, jak do postavy potulného pěvce hrajícího na loutnu uprostřed nevelkého davu udeřil blesk...

Třetí ročník naší dřevěné dobrodružné fantasy hry je tady. Tentokráte, více než kdy předtím, se budete moci setkat nejen se strategickými plány a nečekanými šarvátkami, ale i intrikami, hádankami a vším tím, co tvoří pořádný příběh. Čeká na vás i nejedno překvapení. Také se možná dozvíte, jak taková ryzí ústa vypadají...

Místo a čas zatím nejsou přesně určeny, předběžně ovšem počítejte s datem 7.–11. 8. 2000 na severních svazích Doupovských hor, jižně od Klášterce nad Ohří. Podrobnější informace naleznete na `http://www.geocities.com/ergeran`, stejně jako adresu, na níž je možno posílat svoje přihlášky.

Můžete také psát na adresu: Petr Danihlík, 411 01 Žalhostice 91.

Kadorgedon 2000

24.–27. 8. 2000

Již třetí ročník fantasy hry na hrdiny, jenž se odehrává v krásné posážavské přírodě. I tento rok zde bude probíhat souboj mezi démony a lidmi. Je jen otázkou, kdo zvítězí.

Démoni sice okupují království Kormalenské, avšak arcimág Šámot svolává lid a připravuje ozbrojenou vzpouru proti démonské nadvládě.

Do souboje však vstupuje třetí strana. Bohyně Astarte a temný bůh Dargalos promlouvají skrze ústa velekněžů.

Jen ten, kdo dříve získá patřičný počet svitků, se může pokusit buď zpevnit nebo zničit Hranici.

Neváhejte a přijeďte rozhodnout odvěký souboj mezi lidmi a démony!

autor: **Filip Bečvář**

autor: **Zdeněk Šašek**

autor: **Jiří Vošahlík**

autor: **Lukáš Hlubek**

Jeskyně

Čas meče

Radovan Vlk

Motto: Již nikdy hodiny nebudou bít

Typografické konvence:
Text ***tučnou kurzívou*** je určen pro postavy.
Normálním písmem – pro PJ týkající se jeskyně.
Kurzívou – pro PJ, jak postupovat při hře.
Podtrženě jsou označeny odkazy na dodatky nebo informace.

Tato jeskyně navazuje na jeskyni „Valekův meč," otištěnou v Dechu Draka 6/96. To bylo první dobrodružství družiny. Od té doby uběhlo již několik let. Družina mezitím podnikla několik výprav nebo i tažení, přibylo několik členů, kteří nepocházejí přímo ze Skaltských močálů, nyní se dobrodruhové nacházejí zhruba na osmé úrovni.

Pokud je někde psáno „člověk", „lidé," je tím myšleno „humanoid", „humanoidé." Pokud budu psát o Lidech jakožto rase, použiji velké počáteční písmeno.

Zasazení této jeskyně do světa jiného PJ si dovedu představit, ale těžko. Chtělo by to velké množství individuálních úprav – v reáliích geografických, mytolo-

gických apod. Pokud by se PJ přece jen rozhodl pro hru, měl by si důkladně prostudovat text a rozhodnout se, zdá má cenu se svou družinou tuto jeskyni hrát – ti, kteří se vyživají ve vraždění skřetů by se asi nudili. Je celkově zaměřena spíše filosoficky (na což bys měl hráče nenápadně připravit).

Některé jeskyně jsou hůře mapovatelné (jeskyně Živlu, Vodní jeskyně, ...) – je rychlejší dohodnout se s postavami, odečíst určitý čas a předložit jim mapu jeskyně.

Ve hře hodně znamenají informace. Při čtení důležitějších pasáží doporučuji zpomalit, protože i tak spousta informací hráčům unikne. Mnohé z nich hráči budou interpretovat úplně jinak, než jak je PJ mínil. Z těchto důvodů se jejich myšlení bude pravděpodobně ubírat naprosto nečekanými a neodhadnutelnými liniemi (to je vlastní zkušenost!) a proto není možné postupovat podle nějakého přesného scénáře. Jenom uvědomit si, kdo vlastně chce Skaltské Močály zničit vůbec nebude lehké.

Osnova dobrodružství

1. Před hrou se seznámí se snem.
2. Úvod – zopakování úvodu (zapadání osad)
3. Jeskyně Valekova meče – místo meče runy
4. Posezení u Žďocha – Bádání nad runami a nalezení svitku 3
5. výprava za Alkrakcherem
6. výprava do Síní Mlh
7. výprava k Vodní jeskyni
8. Vodní jeskyně
9. Jeskyně Živlu
10. Návrat
11. Dodatky
12. Informace

Před hrou

Tento úvod doporučuji hráčům předat alespoň den před začátkem hry – aby se měli na co těšit a trochu se na hru připravili.

Jsi příjemně unaven. Všude kolem tebe je tma. Líně se převaluje. Kdesi tiše tikají hodiny. Pak se pomalu začíná prosvětlovat. Kolem tebe se líně převalují oblaka mlhy, cáry s dlouhými vlhkými prsty, které zalezou kamkoliv jen proto,

aby si mohly trochu zastudit. Pak se před tebou začne rýsovat nějaký kopeček. Kameny, skalky, porostlé vlhkou, uschlou trávou, odněkud důvěrně známé – ale nedokážeš si vzpomenout odkud. Pak se před tebou objevuje tmavý otvor, sáh široký a dva sáhy vysoký. Tikání se ozývá odtud. Uvnitř chodby je sucho, je zde spousta navátého listí ... Po zádech ti přeběhne důvěrně známý mráz.

Kráčíš chodbou dopředu, něco tě tam táhne, a ty víš co. I kdyby ses chtěl pohnout jakýmkoliv jiným směrem, víš, že to nedokážeš. Ta vůle je neskonale silnější než tvá. Všímáš si do skály zasazeného železného rámu, napravo jsou nějaké výstupky, jež kdysi snad byly panty. Po dvou sázích je další rám, ale panty už jsou lépe znatelné. Po dvou sázích vidíš plechové dveře – ležet na zemi. Míjíš je, dostáváš se skrz další povalené a ty další se před Tebou již otevírají. Projdeš ještě jedněmi a ovane tě pach vlhkého prachu. Je zde o poznání tepleji. Tikání se dostává nebývalé ozvěny, ale jakoby se zpomalovalo. Projdeš místností, dostáváš do krátké spojovací chodby před další místností. Uprostřed ní je socha Skalta s červeně zářícíma očima. Mineš ji, projdeš chodbou, místností, další chodbou – ty nevidíš, spíš jen podvědomě cítíš – stejně jako jen cítíš dveře, tiše se otevírající těsně před tebou. A pak se dostáváš do místnosti. Ta měla být osvětlena, ale není. Spíše jen cítíš místnost, vysoké sloupy i schodiště s podstavcem, ale zároveň víš, že meč, který tě povolal, zde již není. Tikání se již zcela zastavilo. Zmateně se rozhlížíš po kamenných stěnách. Nad sebou máš strop z rákosí, vedle tebe někdo spí. Uvědomuješ si, že jsi procitnul, celý zpocený.

Úvod

Po několika výpravách vás opět vítá domov – Skaltské močály. Země mlh, kde je vidět na deset sáhů, když je jasné počasí. Sem nevkročí ani noha, pokud nemusí. Jen kupci tudy projíždí po udržovaných cestách vedoucích dva sáhy nad okolím. Zdejší obyvatelé nedokáží pochopit jejich blažený úsměv, když při náhodném a také velmi řídkém závanu větru uvidí před sebou kopec. Tyto kopce, spíše kamenné sutě, jejichž vznik je naprostou záhadou, jsou posázeny kamennými chatrčemi, namačkanými na sebe jak to jen jde.

Je to Země nikoho, snad jen vlhkosti a komárů. Těch pár králů, kteří se rozhodli tuto zemi prohlásit za své území, se ještě velmi rádo stahovalo zpět.

Voda. Živel nestálý a slabý. Krutě se podepsal na obyvatelích této země. Ale voda, dá-li se kapka ke kapce, je jeden z nejnebezpečnějších živlů. A tak zatímco vše ostatní pomíjí, ona určuje tok času a vše formuje ku obrazu svému. Okolní

království stoupají a padají, největší stavby se proměňují v prach, ale Skaltové, jak nazývají kupci zdejší obyvatele, se nemění, stejně tak jejich města.

Ale to je již minulost. Už několik let se děje něco zlého. Kopce se začínají ponořovat. Pomalu, ale nevyhnutelně. Osud? Voda si bere svůj národ nazpět. Proč? Kdo ví. A tak se i této rase dostane zapomnění. Zapadnou legendy, artefakty a bohové v zapomnění?

Jeskyně Valekova meče

Předpokládám, že se hned další den (nebo ještě tento) vydají postavy do jeskyně. Všechny dveře budou sice zavřené, ale odemčené. Do dolního patra se nedostanou vůbec – stejně jako neobjeví žádný klíč. Ve VE však najdou pouze podstavec, a na něm runy místo meče. Pravděpodobně se vrátí ke Žďochovi a zde se budou radit. Pro jistotu připojuji modifikovaný popis jeskyně.

Vchod

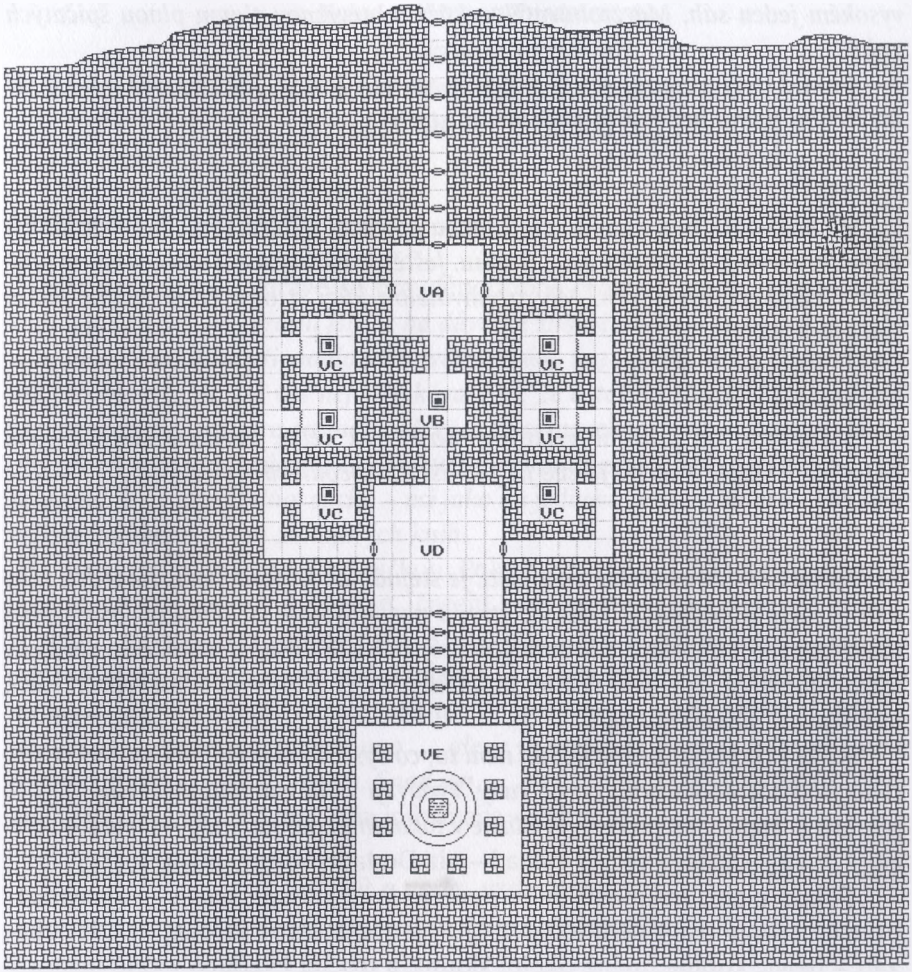
Ve skále je vytesán pravidelný otvor, sáh široký a dva sáhy vysoký. Dva vedle sebe jít nemůžete. Je zde spousta navátého listí. Po dvou sázích vidíte rám a panty – kdysi tu bývaly dveře. Po nich však nikde ani památky. Dva sáhy odtud se situace opakuje – tentokrát však dveře leží zrezivělé na zemi za panty. Po dalších dvou sázích jsou zase dveře, výjimečně v pantech, ale otevřené. Nejde s nimi hnout, ale prolezete. Za další dva sáhy opět dveře, ležící na zemi. A další dveře – zavřené. Jdou otevřít bez problémů. *Za nimi jsou zase další* – s jejich otevřením také není žádný problém. *Uslyšeli jste cvaknutí – ty dveře za vámi se samy zavřely.* Tma.

VA

Stojíte v místnosti vytesané do skály. Strop je tu stejně vysoko jako v chodbě (2 s), *je zde o něco tepleji než venku. Je zde spousta různě rozrytého prachu,* (vrstva cca 40 coulů), *jehož vlhká vůně naplňuje místnost, stopy v něm už dávno nejsou poznat.*

VB

(Když přijdou od VA: *Prachu je tu o poznání méně.) V místnosti stojí socha jakéhosi ještěra stojícího na zadních tlapách* (Skalt). *Za ním chodba pokračuje. Strop je tu vysoký asi 3,5 sáhu. Ještěr je vysoký asi 2 sáhy, stojí na podstavci*



mříže

socha

schody, poklop, runy

S
V
Z
J

1 sáh

JESKYNĚ VALEKOVA MEČE

vysokém jeden sáh. Má zrohovatělou kůži a otevřenou tlamu plnou špičatých zubů.

Pokud byly postavy těsně předtím ve VC: *Zdá se, jako by měl o něco víc otevřenou tlamu než v ostatních místnostech.*

VC

Za mřížemi, (bez zámku) *stojí socha jakéhosi ještěra stojícího na zadních tlapách. Strop je tu vysoký asi 3,5 sáhu. Ještěr je vysoký asi 2 sáhy, stojí na podstavci vysokém jeden sáh. Má zrohovatělou kůži a otevřenou tlamu plnou špičatých zubů.*

VD

Vstupujete do prázdné velké místnosti, tak velké, že do protějších rohů téměř není vidět. Prachu je zde již jen asi deseticoulová vrstva.

VE

Vstupujete do obrovské místnosti. Je stejná, jak ta předchozí, ale o dva sáhy delší a širší, a neskonale vyšší. ke stropu nedohlédnete. K němu se také vypíná deset kamenných sloupů, sáh širokých, stojících sáh od zdi a obklíčující vyvýšené místo uprostřed. Zde, pod skleněným poklopem, či spíše kopulí, na velkém válci, něco vydává modravou záři.

Když přijdou blíž: *Pod kopulí není to, co byste očekávali. Meč zmizel. Místo toho jsou zde do kamene vyryté runy. Vydávají slabé namodralé světlo. Nějaká postava je bude umět přečíst. (Přibližně v takovémto pořadí: mág – theurg – čaroděj – druid – chodec – sicco.)* Výklad – viz Dodatky – runy místo meče.

Pokud v této místnosti bude použito kouzlo *Najdi kouzla* či alchymista použije schopnost vidění magenergie, je možné zpozorovat že vše lehce září – nejvíc kopule, méně okolní sloupy, a trochu i vzduch v celé místnosti. (Je zde něco přes 30 magů.) Je to proto, že meč byl v poslední době velmi aktivní a předal hodně magenergie i svému okolí.

V Síních mrtvých kde čas odpočívá
v halách mlh ztracený
nikdo živý se na tebe nepodívá
časem vody ztupený.

Nebylo včera, nebude zítra,
čas již význam nemá mít.
Již nikdy nespatříš dalšího jitra
již nikdy hodiny nebudou bít.

U Žďocha

Po neúspěšné výpravě se pravděpodobně vrátí na místo, kde se vždy radí – ke Žďochovi. *Vrátili jste se na důvěrně známé místo – ke Žďochovi. Jeho vetešnictví vám vždy připadalo jako svět ve světě. Pro někoho ty věci byly krámy, ale pro vás ne. Možná vás nejvíc lákávalo to, že ostatní příbytky byly vyloženě kamenné chýše, zatímco on měl tolik věcí, že si musel postavit podzemní sklepy, aby je měl kam dát. Nakonec chýši rozebral a nechal pouze vchod do sklepů, kde se usadil. Bylo zde útulno, sucho – asi jako na jediném místě v Mlhově. Měl také velkou knihovnu plnou zajímavých knih.*

Budou přemýšlet nad básničkou. Pokud ji přečtou i Žďochovi, (nebo si ji čtou nahlas), Žďoch si u rýmu „časem vody ztupený" na něco vzpomene – vede monolog a prohledává knihovnu: *„Na všechny otázky dokáže odpovědět minulost. Časem vody ztupený … časem vody … časem vody … to mi něco … připomíná? Někde jsem to … nedávno … tady někde … četl … ne, ne, ne … tady! Ne, to není ono … ale je to podobné … tady taky ne … ne, jinde … hmm … tak už nevím. Snad jen … ale … ano, jisté souvislosti … no, podívejte se sami."* Výklad – viz informace – svitek 3.

Oheň a voda, vzduch a zem.
Volnost a čas, síla a rovnováha.

Pokud je nic nenapadne, Žďocha nic nenapadne také. Ale poradí jim, aby se vydali za prastarou moudrou bytostí Alkrakcherem. Protože Skal'tané nemají rádi cizí slova, přezdili ji na „Skopeček."

„Alkrakcher je prastará moudrá bytost. Žije pod zemí a většinou spí. Když nebude vzhůru, budete muset počkat. S lidmi komunikuje myšlenkami. Není na jednom místě – budete ji muset najít. Myslím si ale, že spíše ona najde vás. Když se pohybuje, nadzvedává půdu z močálů, takže vypadá jako pohybující se kopeček – proto se jí tady u nás říká Skopeček."

Když opustí Žďocha (například půjdou znovu do jeskyně Valekova meče), uvidí někde tam, kde vždy byla prázdná rovina, kopeček (například před jeskyní Valekova meče) – a to ať už jim Žďoch poradí vyhledat Skopečka nebo ne.

Když budou odcházet, Žďoch je varuje: *„A nezapomeňte na slušné vychování!"*

Výprava za Alkrakcherem

Kdysi byla stvořena země. Byly stvořeny její části – hory, pláně, lesy, bažiny ... Tyto zemské útvary existují tak dlouho, že se s délkou lidského života absolutně nedají srovnávat. Za ty statisíce let se s nimi muselo něco stát. Musely si uvědomit svou existenci. Začaly Žít.

Protože se na nich usadili lidé, musely se začít vzájemně, byť jen nepatrně ovlivňovat. Velikost a hloubku močálů si lidé nemohli uvědomit – potřebovali nějakého prostředníka, jehož by si dokázali představit. Tak pro lidi vznikl bůh Skalt, vyjadřující zákony a přání okolní přírody. Ale více než močálům se podobal lidem. Tady tato představa po několika staletích přestala stačit, musela být vytvořena nová, která by se bažinám podobala víc. Tak vznikl Alkrakcher.

Alkrakcher Skaltských močálů vypadá jako rašeliníkový kopeček uprostřed roviny (převýšení je cca 5 sáhů). Jednou je tady, jednou je tam, pokaždé se zjeví na místě, kde se něco děje (něco, co je pro močály důležité). Samozřejmě Skalt a Skopeček jedno jsou.

O skupině tvých dobrodruhů a o jejich zájmu na vyřešení problému potápějících se měst ví. Močály v okolí Mlhova mají proto zbystřené „smysly." Postavám se tedy Skopeček ukáže v okolí Mlhova. Bude stát tam, kde si postavy budou jisty, že tam nikdy nic nestávalo.

Komunikovat s nimi může jen myšlenkami či spíše sny, náladami. Jde o klasickou telepatii – dle naladění postav povolené nebo nucené vnuknutí. Pokud postava spí, nebezpečnost se snižuje o 3. K nepovolenému vnuknutí dodávám jen to, že rozdíl úrovní není v desítkách, ale ve stovkách. Proti pasti hází PJ. Na žádnou přímou otázku nedokáže Skopeček reagovat – jeho mysl je velmi silná, mohutná, stejně jako pomalá a těžkopádná. (Co byste očekávali od tun bahna?) Komunikace bude vypadat tak, že postavy po

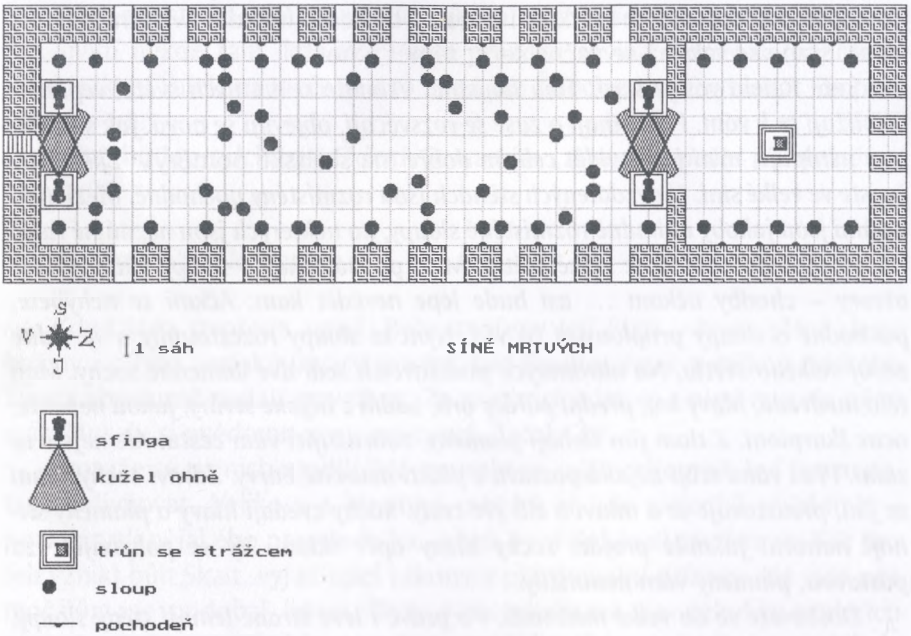
(bezpochyby) úspěšném vnuknutí usnou a bude se jím zdát zvláštní sen (viz níže). Stane se tak, až se začne šeřit, téměř v noci.

Sen: *Kolem vás je šero. Tma houstne. Všímáte si matných světel vepředu. Přibližují se k vám. Pohasínají a zase se rozsvěcují, objevují se nová. Jak se blíží, tma ustupuje, nyní je už vidět celkem dobře* (na skaltské poměry). *Zjišťujete, že jste ve velké síni. Na vzdálených stěnách jsou rozmístěny pochodně. Mezi nimi a vámi jsou jakoby náhodně rozmístěné sloupy, na některých jsou neznámé runy. Občas zepředu zableskne velké světlo. Mezi pochodněmi a sloupy vidíte tmavé otvory – chodby někam … asi bude lépe nevědět kam. Ačkoli se nehýbete, pochodně a sloupy proplouvají za vás. Nyní se sloupy rozestoupily a vy vidíte zdroj velkého světla. Na ohromných podstavcích sedí dvě kamenné sochy. Mají tělo medvěda, hlavy lva, přední paťáty orlí, zadní z nějaké stvůry, jakou neznáte, ocas škorpioní. Z tlam jim šlehají plameny, zahrazující vám cestu. Ale nejste tu sami. Před vámi stojí nějaká postava v plášti neurčité barvy. Zdraví sochy, klaní se jim, představuje se a mluví o cíli své cesty. Sochy zvedají hlavy a plameny šlehají nahoru. Jakmile projde, sochy hlavy opět skloní. Vy se pohybujete za postavou, plameny vám neublížily.*

Dostáváte se do velké místnosti. Po pravé i levé straně lemují stěny sloupy, ale tmavé otvory mezi nimi nejsou. Nějaké východy jsou na straně naproti vám. Vás ale zaujal uprostřed místnosti stojící obrovský, matný, černý trůn, který jako by černě světélkoval. Na trůně sedí lidská kostra, asi tři sáhy vysoká. Oční důlky jí tmavomodře světélkují a v hrudi jí tepe tmavorudé srdce. O trůn má opřenu jakousi zvláštní zbraň – hůl, která má na jednom konci trojzubec a na druhém něco na způsob obouruční sekyry.

Postava poklekla před trůnem a sklonila hlavu. Kostlivec jí pokynul a jeden z tmavých otvorů za trůnem na chvíli zelenavě zazářil. Pak kostlivec pohlédl na vás. Zde si hráči hodí na past Odl+(Int:2) ~ 7 ~ úlek / zranění za 1/10 stínových životů. Každopádně se však probudí. *Úlekem … jste se právě probudili. Zdál se vám neuvěřitelně živý sen, který snad ani nebyl snem ….*

Šero ustupuje, a vy si uvědomujete, že jste prosnili celou noc. A před vámi stojí příkrá skála. Kus nalevo, asi ve výšce 5 sáhů, vidíte nějakou tmavší skvrnu, snad jeskyni. Je to vchod do Síní mrtvých. Mimochodem, neprosnili celou noc, ale celé tři noci, což zjistí, až když se vrátí ke Žďochovi. Ten také v této době uklidňuje nervózní (?) rodiny dobrodruhů.



Síně mrtvých

Kolem nich je skalnaté podloží. Poté, co vyšplhají po skále do otvoru (3x3 sáhy), uvidí zužující se schodiště vedoucí dolů. Vchod leží západním směrem (neznám ale způsob, jak by se to dozvěděli). Po tomto schodišti půjdou velmi dlouho dolů (cca 3 míle). Pomalu se schodiště bude zužovat a strop snižovat, rohy se rozostří, takže nakonec to bude vypadat jako ovál sáh široký a 1,5 sáhu vysoký.

Síně mrtvých mají jednu zvláštnost: stojí tu čas. Proto sem také živel vody nějakým způsobem přesunul Časnýř – zde nemůže nic ovlivnit. V praxi to znamená, že se nepočítá nic, co přibývá či ubývá s časem. Olej v lucerně hoří po neomezenou dobu, stejně tak pochodeň, při spánku nepřibývají životy, zaostření vůle, meditace i alchymistova výroba čehokoliv jsou neúspěšné, únava je konstantní, … Pouze životy mohou ubývat.

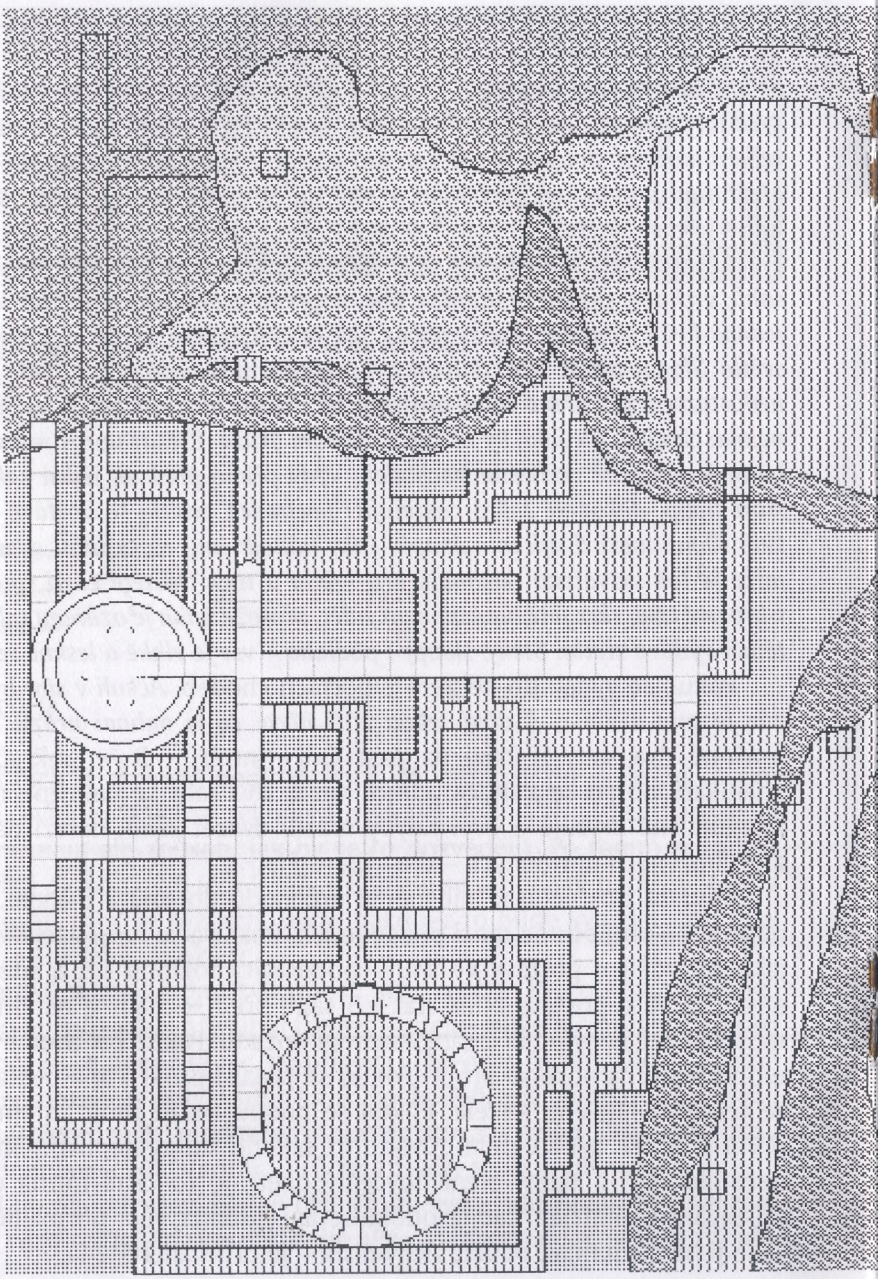
Vchod do Síní mrtvých hlídají dvě sfingy, vydechující plameny. ***Konečně vidíte před vámi světlo! Když se dostáváte blíže, uvědomujete si, že je to zář pla-***

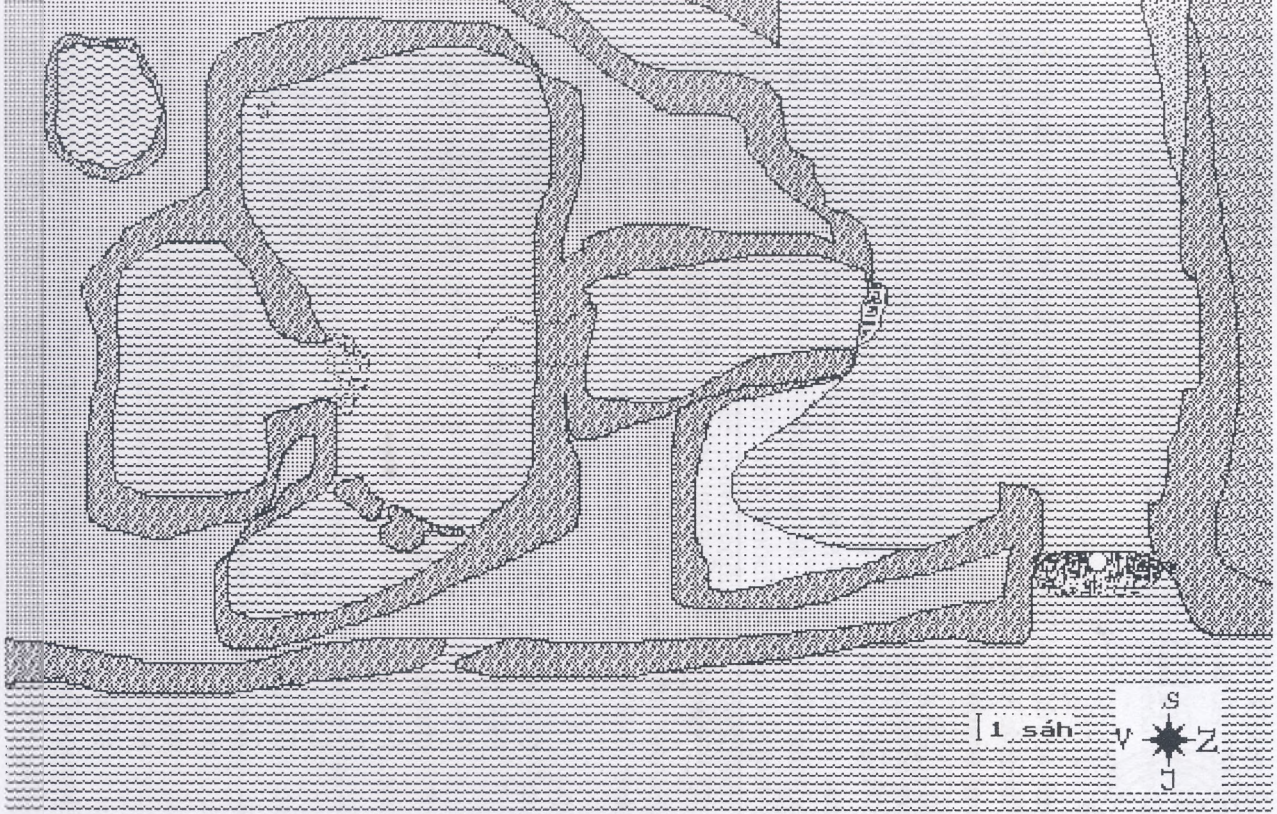
menů. Když se přiblíží na 5 sáhů: *Plameny náhle pohasly. Nahlížíte do velké síně. Hned vedle vás, napravo a nalevo, jsou na vysokých podstavcích dvě sochy, přesně takové, jaké jste viděli ve snu. Z úst jim vyšlehují plameny, ale hlavy mají zvednuty nahoru, takže vám umožňují projít. Před sebou a po stranách vidíte velké množství sloupů, ale je zatěžko nalézt v jejich rozmístění jakýkoliv řád. Mezi nimi probleskují pochodně. V celé síni se povalují cáry mlhy.* (Vidět skrz mlhu je na 15 sáhů.)

Až projdou: *Vcházíte do síně. Stěny napravo a nalevo jsou od vás asi pět sáhů, vrcholky sloupů se utápí ve tmě, dopředu nedohlédnete jednak kvůli mlze, jednak kvůli sloupům. Pouze občas, jak se pohybujete, zepředu zablýskne silné světlo. Sloupy někde tvoří skupinky, mezi kterými se nedá projít, jinde jsou jejich nedostatkem vytvořena volná prostranství. Na bočních stěnách je každý třetí sáh nějaká chodba, ale jako by ze všech dýchala hrůza. Přesně uprostřed mezi chodbami je pokaždé umístěna pochodeň. Vždy přímo před ní, jeden sáh vzdálen, stojí sloup, dokonale takto zastiňující pochodeň. Světlo se dostává do středu síně šikmo mezi dvojicemi sloupů. Díky náhodnému rozmístění sloupů a díky mlze je tak vytvářena dokonalá hra světla a tmy. Některé části síně se utápí v hrozivé tmě, skrz jiné naopak není vidět, protože mlha je ozářena tak, že sama téměř vydává světlo. Stěny, sloupy i podlaha – vše je vlhké a leskne se.*

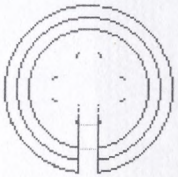
Pokud se vydají do některé z bočních chodeb: *Ačkoli v síni bylo světlo, zde je tma a zima. A před sebou cítíš něco, co ti nahání hrůzu …* Každé uražené dva sáhy si hází na past Odl+(Int:2) ~ 3 ~ pokračuje dál / zpanikaří, obrátí se a uteče odtud. Každé dva sáhy se nebezpečnost pasti kumulativně zvyšuje o dvě. Kdyby urazili dvacet sáhů, narazí na nějakho z probuzených neviděných – dle výběru PJ.

Když se dostanou k hlídanému průchodu do síně s trůnem, asi ještě nevědí, že projít bude moci pouze jeden. Postava se musí zachovat stejně, jako to viděli u postavy ve snu – pozdravit, poklonit se, a sdělit důvod návštěvy. Tato postava musí stát 1,5 sáhu před sochami a ostatní postavy musí být vzdáleny od ní 2 sáhy, směrem dozadu. Pak se průchod uvolní, aby mohla dotyčná postava projít. Pokud se pokusí projít i jiná postava, stane se terčem ohnivého kužele. Pokud se budou snažit projít, stejně jako ta první postava, při stejném důvodu již nikoho sfingy nepustí. Oheň, který neustále chrlí z tlamy, není obyčejný oheň, je to čistá forma energie – postavám nepomůže žádná odolnost ani imunita vůči normálnímu ohni. Také ji nemůže nijak použít alchymista – je příliš „neředěná."





Jeskyně Živlu



VYSVĚTLIVKY K JESKYNI ŽIVLU

teleport pro postavy

voda

tráva (nebo skála v podzemí)

rašeliniště

les

skála

písek

Pokud by hráči chtěli se sfingami bojovat, nedopadne to s nimi příliš dobře.

Sfinga

Životaschop.:	15
Útočné číslo:	(+4 + 5) = 9 (lví tlama)
	(+4 + 5, 5) = 9, 9 (orlí paráty)
	(+4 + 2) = 6, jed za 3–18+10 / 6–36+20 žt (štíří ocas)
	chrlení ohně – zvl.
Obranné číslo:	(+2 + 8) = 10
Síla mysli	50
Velikost:	C
Zranitelnost:	C proti magickým tvorům, I1/2, N
Pohyblivost:	20 / magický tvor
Inteligence:	17
Přesvědčení:	viz níže
Poklady:	nic
Zkušenost:	4000

Mají tělo medvěda, hlavy lva, přední paráty orlí, zadní z nějaké stvůry, jakou neznáte, ocas škorpióna. Z tlam jim šlehají plameny – čistá energie,

která při doteku (z OČ se vynechává KZ) zraní za 25–35 životů v každém kole. Postava chytne normálním ohněm a hoří, dokud není uhašena. Jedná se o normální oheň, protože je jím z větší části pokryta, ubírá jí 2k6+2 životů v každém kole hoření. O přesvědčení se zde nedá mluvit, protože sfingy plní úkoly, které jim byly dány.

Dostáváš se do velké místnosti. Po pravé i levé straně lemuje stěny sloupořadí. Na straně naproti Tobě se rýsují nějaké černé obdélníky – zjevně východy. Tebe ale zaujal uprostřed místnosti stojící, obrovský, matný, černý trůn, který jako by černě světélkoval. Na trůně sedí lidská kostra, asi tři sáhy vysoká. Oční důlky jí tmavomodře světélkují a v hrudi jí tepe tmavorudé srdce. O trůn má opřenu jakousi zvláštní zbraň – hůl, která má na jednom konci trojzubec a na druhém něco na způsob obouruční sekyry. Když se postava dostane před strážce (to je ten kostlivec) a zachová se tak, jak viděla ve snu (pokloní se a bude myslet na to, proč přichází), tmavomodře se rozzáří prostřední chodba. Pokud se nepokloní, dojde pravděpodobně k mentálnímu souboji vyvolanému strážcem.

Pokud se tu objeví více postav najednou, Strážce jim naznačí, aby přišli po jedné. Pokud neuposlechnou, nastane asi boj – zvláště, pokud budou postavy provokovat.

Strážce klidu mrtvých

Životaschop.: 25
Útočné číslo: (+5 + 6/+2) = 11/+2 (trojzubec)
(+5 + 5/+3) = 10/+3 (sekera)
Obranné číslo: (+5 + 5) = 10
Síla mysli: 50
Velikost: C
Zranitelnost: C proti magickým tvorům, I1/2, N
Pohyblivost: 20 / magický tvor
Inteligence: 19
Přesvědčení: viz níže
Poklady: nic
Zkušenost: 2000

Je to syn Smrti. Svou zbraní může zaútočit na dva protivníky zároveň – pokud jsou v nějaké rozumné vzdálenosti. Pokud je útok úspěšný (zraní za

jeden a více životů), postava na místě nenávratně umírá, ale sem nemůže – nikdy se jí nedostane odpočinku, její duše je odsouzena k věčnému bloudění.

Když půjde postava danou chodbou: *Procházíš chodbou. Napravo i nalevo jsou výklenky hluboké asi sáh, sáh vysoké, a dva sáhy dlouhé. Je v nich prach a zbytky kostí. Chodba stále nekončí. Jdeš už hodně dlouho. Kosti začínají být celistvější, větší, je jich víc. Pořád monotónně ubíhají zaprášené zdi. V této chodbě asi příliš velký ruch nebývá. Jdeš pořád dál, těžko říci jak dlouho. Ve výklencích kolem tebe se začínají objevovat celé kostry. Jdeš dál, pořád dál. Jen dávno mrtví ti dělají mlčenlivou společnost. Lampa mihotavě osvětluje okolní stěny.*

„Co tu chceš?" Tato slova tě poněkud vyvedla z rovnováhy. Byla to halucinace, nebo to řekla ta sedící kostra napravo? Mluvící kostra je zbytek z čaroděje Arkalíška. Bohužel se po deseti kolech rozpadne, takže nestačí sdělit mnoho informací. Pokud postava začne mluvit o Valekovi nebo Zedníškovi, Arkalíšek potvrdí správnost směru, řekne, že postava ještě musí projít několik staletí dopředu, a rozpadne se. *Pokračuješ dál. Pořád se nic nemění, ale najednou si všímáš, že výklenky mají pod sebou nějaké runy. Vždy je na něm nějaké slovo, ale nedokážeš jej přečíst. Jdeš dál, stále dál, pořád dál. Zběžně přitom prohlížíš nápisy. Po chvíli zjišťuješ, že runy se změnily v písmo, které je ti známé. Většinou jsou tam vyryta nějaká jména, některá jsi už někdy slyšel – většinou se jedná o nějaké válečníky či kouzelníky. Také stav pochovaných se již výrazně zlepšil.*

I když zde čas stojí a duše mrtvých tak mají klid, trochou špásu určitě nepohrdnou. Může (a nemusí – dle atmosféry, jaká bude panovat ve skupině) dojít k tomu, že postavu začnou provokovat – narážkami – zesměšňujícími či oplzlými; strašením; filosofováním o životě, smrti a času, ... Postava proti nim prakticky nic nezmůže, protože ublížení jejich bývalým fyzickým schránkám jim nikterak vadit nebude – pouze vyprovokuje další narážky (třeba na tupost meče). Obávat se mohou snad jen mentálního souboje – po poražení dají postavě pokoj.

Pokračuješ dál. Začínají se objevovat výklenky, které jsou prázdné. Jména pod nimi jsou napsaná. Najednou lucerna v oslnivém záblesku zhasla. (Menší časový uzel. Čaroděj na vyšší než 16. úrovni by zaslechl časoprostorové kouzlo naprosto neznámého původu.) *V nastalé tmě si všímáš namodralé záře vepředu.*

Blížíš se k ní. Vychází z jednoho výklenku. (Je pod ním napsáno ZEDNÍŠEK.) *V prázdném výklenku leží nádherný meč, do jehož čepele jsou vyryty nějaké runy. Vydává modravý svit. Jeho zář pomalu pohasíná, jak se k němu blížíš. Předtím zářil světlem přímo oslepujícím.*

Lucernu ani pochodeň se nepodaří zapálit – bude si muset svítit mečem. Pokud postava bude pokračovat dopředu, najde výklenek pro Valeka a je možné, že ve výklencích také najde jméno své a svých druhů. Výklenky jsou řazeny dle data narození. Pak bude následovat cesta zpět. Pravděpodobnost provokací ze strany mrtvých bude ve svitu meče daleko vyšší, mrtví však budou podstatně přátelštější. Až bude postava u strážce, nesmí se zapomenout poklonit – jinak zde bude mít po smrti problémy (nebude napoprvé vpuštěna). Sfingy opět zvednou hlavy – samy od sebe.

Setká se skupinou. Sfingy na konci je pustí, pokud se budou chovat slušně. Jinak nepřestanou chrlit oheň, ale na útoky nebudou reagovat – nijak, jako by byly normální sochy. Nedovolí jim však žádné kouzlo, ať už útočné, nebo jiné, které by postavy nějak mohlo dostat ven – každé kouzlo nějakým záhadným způsobem zruší. Postavy tu zůstanou a poslední zemře hlady, poté co sní těla ostatních postav.

Výprava k vodní jeskyni

Přivítá je opět mlha a vlhko. Už teď při pohybu mečem si mohou všimnout, že při natočení jistým směrem září více. Poté, co dvě třetiny postav na Skopečkovi usnou, dá se s nimi do pohybu. Zdá se jim tento „sen":

Bažiny jsou všude kolem vás. Táhnou se sto mil na východ, než přejdou do zatopených lesů, kde voda po pár desítkách mil vysychá. Táhnou se sto mil na západ, kde pomalu přechází do zatopených luk Lidských království. Táhnou se desítky mil na sever až ke vzdáleným horám, strmě se tyčícím z močálů vzhůru. Táhnou se stovky mil na jih, kde začínají opravdové bažiny, které však s těmito Skaltskými močály mnoho společného nemají. I když rozdíl není zrovna v podobě, ale tamty bažiny jsou takové nějaké … cizí.

Hlína a voda. Černá hlína, a černá voda. Většinou. Voda je vždy tak průzračná, pak jí projdete či proplavete a je černá, jak hlína kolem. Toto jsou močály, které se začaly vytvářet na úsvitu věků a zahynou tehdy, až zahyne svět. Kdokoliv či cokoliv může dělat co chce, ale zničit je nedokáží snad ani bohové. Pokud se nezničí samy. Pokud voda neklesne nebo se prudce nezvýší. Vyschnout

asi nemohou – takové obravské masy vody jen tak hned nezmizí, zvláště, když jsou močály na úrovni mořské hladiny a když je počasí takové, jaké je. Uvědomujete si, že zničit je může pouze voda – masy vod, když by stoupla vodní hladina. Ano, tak je to! Skalní ostrovy, na kterých stojí osady neklesají, stejně jako kupecké stezky, ona se zvyšuje vodní hladina!

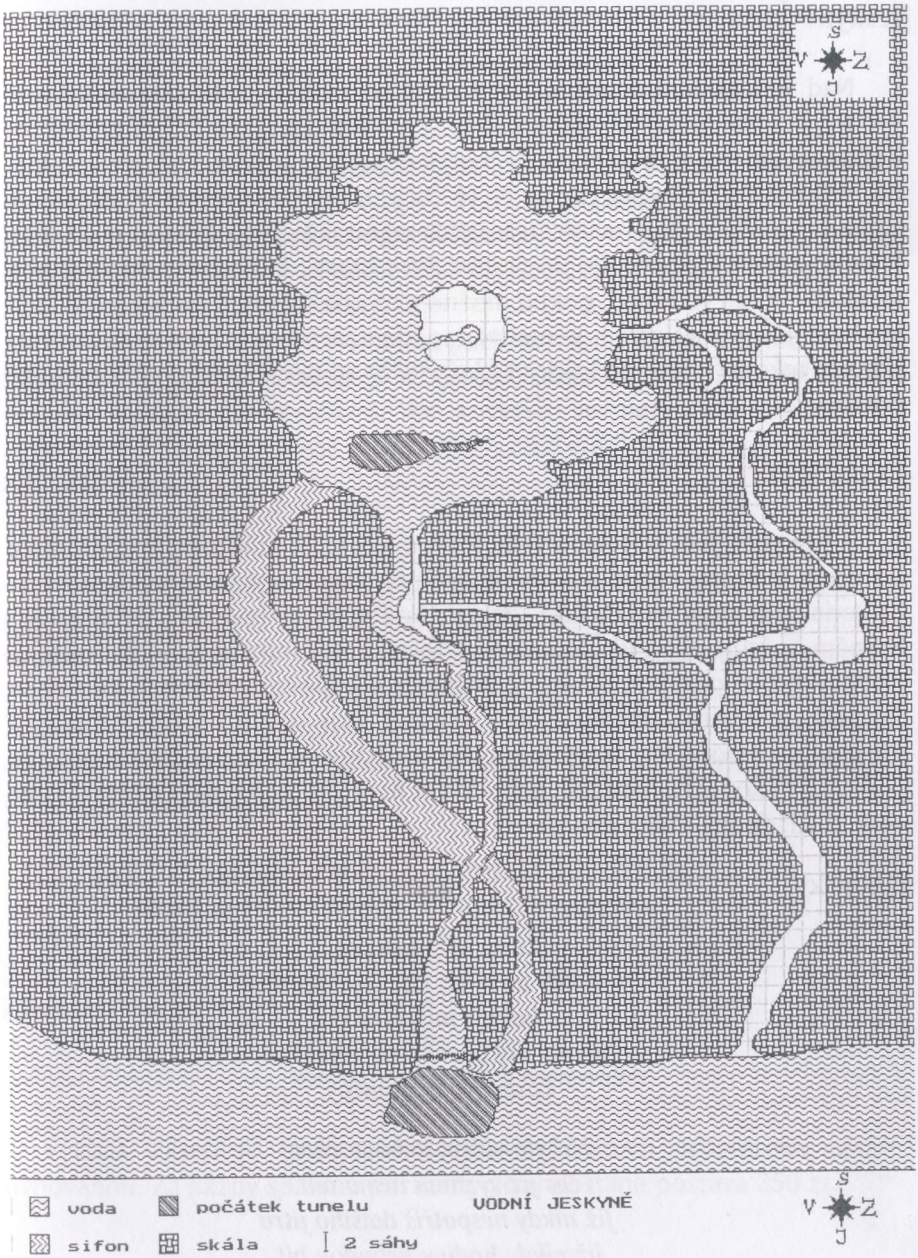
Toto zdánlivě banální vysvětlení vás natolik rozrušilo, že jste procitli a uvědomili si, že jste se právě probudili. Zdál se vám neuvěřitelně živý sen, který snad ani nebyl snem .... Víte náhle některé věci, které jste dosud ani netušili. Jste plní nějakého takového pocitu, jako byste byli plní bahna, anebo s ním měli něco společného, nebo jako byste s ním přinejmenším mluvili ....

Rozhlížíte se kolem. Kromě Skopečka, na kterém jste, je kolem vás jen vodní hladina. Uvědomujete si, že hlína, na které sedíte, pomalu mokvá a rozpouští se v bahno. Z jednoho směru se ozývá dunivý hluk. Je to směr, kterým je vodopád. Když je tím směrem namířena čepel Valekova meče, je poznat, že se rozzářil. Jinak tato zář v denním světle vidět není. Vody je tu 1 sáh, pod ní spousta bahna, do kterého se určitě minimálně 20 coulů zaboří. Postavy velikosti A, jež nemají alespoň 130 coulů, budou muset plavat, pokud je někdo vysoký nevezme na ramena.

Vodní jeskyně

Do středu jeskyně, kam se potřebují dostat, vedou tři cesty. Buď tunelem, který se otvírá pod vodopádem a končí v jeskynním jezeře (ale postavy musí použít vodní dech), nebo jeskyní, kudy protéká proud k vodopádu (ale je tu silný proud – musí umět dobře plavat a vystačit s dechem, protože značný kus cesty vede sifonem (nad hladinou je skála, není zde vzduch)) anebo suchou nohou jeskyněmi, jejíž vchod je několik sáhů na západ od ústí vodopádu.

Když uvidí ostrov, uvidí na něm 7 sáhů široký světelný sloup, jenž silně září. *Něco na ostrově silně září. Když přimhouříte oči, zjišťujete, že je to až ke stropu jeskyně vysoký sloup, který jako by byl z čistého světla. Z něj stříká na všechny strany voda.* Sloup nereaguje na žádné zbraně ani na kouzla. Zpod něj vytéká velké množství vody. Když do něj postava vkročí, je teleportována na vyznačené místo do Jeskyně Živlu.


S
V
Z
J
voda
počátek tunelu
sifon
skála
2 sáhy
VODNÍ JESKYNĚ
S
V
Z
J

Jeskyně Živlu

Nad vodopádem naleznou to, za čím sem přišli. Je to skleněná koule vydávající chladné bléděmodré světlo. Vznáší se ve výšce 1,5 sáhu nad vodopádem (na mapě je to bílé kolečko). Z ní jako by spadal dolů, do vodopádu, velký světelný kužel. Na dotek je chladná. Lze s ní pohnout jakýmkoli směrem ve vodorovné rovině, nelze však měnit její výšku (bylo na ni sesláno kouzlo), měnit výšku by šlo po seslání *Zlom kouzlo*. Řešením je odtáhnout ji kamkoliv mimo vodopád, pokud možno nad rašeliniště. Světelný kužel pod ní slouží jakožto teleport. Je nad vodopádem, protože kdyby teleportovala pomale tekoucí vodu, prakticky žádný vliv by to nemělo. Stejnou cestou se postavy vrátí zpět.

Cesta zpět

Z Jeskyně Živlu se teleportem, kterým dorazili, vrátí na původní místo do Vodní jeskyně, odtud jeskyněmi zpět do jezera před vodopádem – zde již voda bude poněkud opadlá – kus od vodopádu je bude čekat Skopeček. Na něm opět usnou a každému se bude zdát sen sestavený z jeho tajných přání. Když se probudí, budou v močálech u Mlhova, v místech, kde se se Skopečkem poprvé setkaly. Žádný kopeček však nikde v okolí nebude, a protože na životech a mazích budou mít hodnoty stejné, jako když zde poprvé na Skopečka nasedali, nebudou si jisti, zda se jim to nezdálo. Doma však zjistí, že byli rok a den pryč.

Dodatky

Runy místo meče:

V Síních mrtvých kde čas odpočívá
v halách mlh ztracený
nikdo živý se na tebe nepodívá
časem vody ztupený.

Nebylo včera, nebude zítra,
čas již význam nemá mít.
Již nikdy nespatříš dalšího jitra
již nikdy hodiny nebudou bít.

Výklad:

1. sloka

Síně mrtvých – viz legenda

v halách mlh (= Skaltských močálech, (čas (= vývoj) se ve Skaltských močálech téměř zastavil)) ztracený (= ležící neznámo kde)

Lidmi nedotčený, snad neznámý, obávaný,

Přišlo období vody, období, kdy se Čas téměř zastavil (živel voda odpovídá času – svitek 3)

Celým textem, všemi verši se line pochmurná myšlenka o zpomalení až zastavení času, některé verše v sobě neobsahují žádnou jinou informaci (nebylo včera, nebude zítra). Ze začátku se naznačuje zpomalení („odpočívá") jež se stupňuje („ztupený," „ztracený") až se ve druhé sloce zcela zastavuje.

2. sloka

Přesto se pravděpodobně ještě nezastavil – celá druhá sloka je v budoucím čase. Navíc verš „Čas již význam nemá mít" naznačuje chtění nějaké vyšší moci (boha času = boha vody = Skalta?) Úvahou na správném místě by též bylo, jestli „zpomalování" nebude pokračovat do záporu – obrácení času (názor Žďocha: ***„Neznamenalo by to, že by se vše odehrávalo pozpátku – obrácení vývoje, to znamená úpadek. Když se čas nyní zpomaluje, tak se také nezpomalujeme."***)

Za každý vyložený řádek je zkušenost 100–500 zt.

U svitku a run doporučuji pořídit kopii pro postavy.

Svitek 3

Oheň a voda, vzduch a zem.
Volnost a čas, síla a rovnováha.

Výklad: Oheň je energií, voda časem, vzduch prostorem, země rovnováhou. Za každý správně přiřazený živel dostane postava 350 zt.

Informace

Informace se dělí na informace zřejmé a na informace skryté. Rozdíl mezi nimi je v tom, že ty první postavy vědí (ale hráči si je nemusí uvědomovat), ty druhé ne. Pokud by došlo při rozhovoru na první téma, je lepší tyto informace hráčům zopakovat. Ty druhé se postavy (a hráči) dozvědí, pouze když si je vyžádají. Musí být u nějakého zdroje informací (zdrojem mohou být i samy postavy – jedna může vědět některé věci, které nevědí ostatní, pouze si je neuvědomovala) a musí provést úspěšně hod na pravděpodobnost znalosti. Kde je jako zdroj uvedena skutečnost, to ví jen PJ – postavy nemají šanci se to nějak dozvědět, musí na to sami přijít. U informací zřejmých se jedná o skutečnost, zdroj se neuvádí, protože to znají všichni.

Skalt (bůh)

Zdroj: Skaltové: Nejčastěji je toto jméno spojováno s bohem zdejších bažin. Tyto močály jsou po něm pojmenovány, má zde i pár svatyní. Svatyně je kruhová stavba o průměru dvou sáhů, Na jejích stěnách jsou vyryty různé mýtické výjevy, jimž už nyní, bohužel, nikdo nerozumí.

Představy o jeho popisu se různí, obyvatelé Skaltských močálů si jej představují tak, jak vypadají sochy v **VB** a **VC**. Stvořitel světa, ostatní bohy neuznávají.

Zdroj: Jiné národy: Je to také bůh vody (a bůh času) – což by mohly vědět postavy pocházející (a vyrůstající) jinde – pravděpodobnost je rovna dvojnásobku jejich inteligence.

Zdroj: Skutečnost: Skalt, Bůh Skaltských Močálů, je v podstatě Alkrakcher – to znamená krajina sama. To, že se rovná Bohu vody (a času) je mylné – i když mají hodně společného. Bůh vody je v podstatě jakýsi Alkrakcher živlu vody – a voda je samozřejmě částí Skaltských močálů, tudíž i částí Skalta samotného.

Skaltové (národ)

Skalt je bůh zdejších bažin, po němž jsou močály pojmenovány, a podle bažin byli pojmenováni zdejší obyvatelé. Oni sami sebe nazývají ve své řeči „lidmi", žádný speciální název pro sebe nemají.

Peníze používají jen s kupci, mezi sebou praktikují výměnný obchod. Za potravou (kořínky v lese, střečci) posílají své děti. Nepoužívají oheň, nebojí se vlhka.

Střeček – vypadá jako ještěrka, má plovací blány, úzký vysoký ocásek, kterým kormidluje a velmi chutné maso. Jí se zásadně syrové. Zbarvení kůže je šedé až černé.

Zbraně ani brnění zde postavy neseženou žádné – zde se neválčí (nebyly nikdy potřeba), kovář je udělat nedokáže, a je malá pravděpodobnost (3% za období jednoho dne) že je bude mít nějaký kupec. Lucernu, měchy, apod. mohou získat od Žďocha, jež má vetešnictví.

Podle světových stran se Skaltové neorientují (slunce nikdy není vidět), navíc orientaci dle světových směrů nepotřebují. To však pro hráče nemusí mít vliv, Skalt by řekl třeba „Jdu nahoru a pak doprava," hráč řekne „Jdu na sever a pak na východ."

Skalské močály

O jejich vzniku existuje několik legend. Skaltové věří, že vznikly za války Skalta s Ledovými obry – jeden ledový obr po Skaltovi hodil sněhovou kouli. Jejím rozpuštěním vznikly na (do té doby suché) pláni močály.

Příroda kolem

Bažiny, rašeliniště, močály – prostý močál, to znamená zatopená půda, kde úroveň hladiny je ve stejné výšce se zemí a navzájem se za ta léta propletly. Rostou zde různé vodní rostliny (rákos, lekníny, ...) nejvíce se tu vyskytuje mech rašeliník – jen však v malých vrstvách. Toto platí především pro okolí Mlhova.

Les – Převážně vrby olše, osiky, a některé černé neidentifikovatelné pahýly.

Hustota lesa – na jeden strom připadá šest sáhů čtverečních.

Skály – z kamene, jeho druhy Skaltové nerozlišují, protože tu je pouze jeden.

Úpadek ve Skaltských močálech

Viz úvod – potápění se kamenných vrchů, na kterých jsou osady.

Síně mrtvých

Skaltové věří, že po smrti člověka se jeho duše odpoutá od zemřelého těla a žije nadále svým vlastním životem. Až na výjimky však není schopna komunikovat s fyzickým světem. Může se pohybovat po krajině, ochraňovat či škodit, ale až ji to přestane bavit, odejde do síní zapomnění – do síní mrtvých. Kde se síně mrtvých nacházejí, nikdo neví – jen mrtví.

Starý Žďoch

Zdroj: Obyvatelé Mlhova: Starý muž neurčitého věku, jenž má v Mlhově vetešnictví. Nebydlí v kamenné chajdě jako ostatní, ale v rozsáhlých sklepech.

Zdroj: Skutečnost: Kromě něj a několika jeho (dosti slavných) přátel nikdo neví, že dříve vystupoval pod jménem Zedníšek. Rozhodně to neví postavy (zatím).

Valekův meč

Zdroj: knihy u Žďocha. Automatické nalezení. Meč stvořený legendárním alchymistou Zedníškem. Název dostal dle svého nositele, díky němuž proslul. Artefakt zvyšuje rychlost v boji a jeho nositel se rychleji léčí. Meč má dar vyhledávat vodu.

Valek

Válečník, který vynikal obratností a rychlostí, proslulý mimo jiné i pro svůj meč Časnýř. Žil asi před sto lety, narodil se v Mlhově.

Časnýř

Zdroj: knihy u Žďocha. Automatické nalezení. Artefakt, meč, jehož tvůrcem je Zedníšek. Dokázal ovlivnit rychlost plynutí času.

Zedníšek

Zdroj: knihy u Žďocha. Automatické nalezení. Alchymista, theurg, autor mnoha knih o alchymii. Tvůrce známých artefaktů jako Časnýř neboli Valekův meč, Alakreona a některých dalších.

autor: **Roman Kýbus**

autor: **Radek Kalfus**

autor: **Jaroslav Gerec**

autor: **Filip Bečvář**

Účastníkům minulého ročníku po předložení osobního listu bude zachována úroveň a zvláštní schopnosti!!!

Tento ročník je vyhlášena kostýmová povinnost!!!!!!

Minimální věková hranice 15 let!!!

Povolání:

Strana Kormalenská:

Voják – pravidelná vojenská síla království Kormalenského

Berserk – nespoutaný a nebezpečný bojovník

Hraničář – jen málokdo dokáže v přírodě to, co on

Kouzelník – magie je mocná a nebezpečná zbraň v rukou toho, kdo ji opravdu ovládá

Strana Démonů:

Erkon – válečník bojující pod praporem Diabla

Démos – nebezpečný protivník bojující magií i zbraní

Artan – pro magické osoby oříšek, jen on tě před magií ochrání

Kabal – temné a mocné jsou jeho obřady, je postrachem i po tvé smrti

Místo konání:

Jako tradičně v okolí zříceniny hradu Zbořený Kostelec.

Kontakt:

Martina a Jaroslav Šilhaví, Pražského Povstání 1967, Benešov u Prahy. 256 01. Tel. 0603/778999 nebo 0603/535287

!!! UPOZORNĚNÍ !!!

V termínu od 17. 7. do 28. 7. (tedy bezprostředně po GameConu) bude přečíslován dosavadní telefon pražské kanceláře Altaru (02 / 736 536) na 02/ 727 43 771.

Recenze

Hra o trůny

Opět se nám, jako českým fantasy čtenářům, dostává na pulty knihkupectví jedna v zahraničí velmi vysoce hodnocená fantasy sága. Nakladatelství Talpress vydalo první knihu prvního dílu série *Píseň ledu a ohně* nazvanou *Hra o trůny* (celý první díl získal Locus Award za nejlepší fantasy roku 1997). Protože jsem byl na tuhle velmi kladně avizovanou ságu natěšený, hned jsem si první svazek koupil a pustil se do čtení.

Mé pocity by se daly zhustit do jediného slova: „kvalita". Martin rozhodně není v psaní žádným začátečníkem a na celkovém dojmu je to znát. Kniha je napsána mistrně a je z ní cítit zkušenost autora. Jedná se o téměř klasickou středověkem inspirovanou fantasy stylově místy připomínající historický román. Čtenář je pohlcen tajuplným světem, ve kterém je několikaleté léto nesnesitelně horké, ale je to rovněž mnohaletá strašlivá zima, čeho se obyvatelé obávají. Všechno je pečlivě promyšleno a o nové a originální nápady není nouze. Hned po přečtení prologu a první kapitoly (mistrně alegoricky vylíčené nalezení malých zlovlků) jsem věděl, že jsem své peníze neutratil nadarmo, a zbytek knihy můj pocit jen umocnil.

Zajímavým nápadem je způsob členění jednotlivých kapitol. Děj je postupně líčen vždy několika postavami a právě jméno postavy je názvem jednotlivé kapitoly. Autor tak využívá několika pohledů na stejnou situaci a objasňuje čtenáři daleko více než by zvládl pomocí jedné osoby. V prvním díle nové ságy se musí autor také vypořádat s nezbytným seznámením s novým světem. Na čtenáře je vypuštěna spousta nových informací, ale jsou podány postupně a logicky,

takže se obvyklé tápání, kdo je kdo a co s kým má, nekoná.

Píseň ledu a ohně je poměrně novou ságou a tak budou i čeští čtenáři po vydání druhého dílu, nuceni stejně jako ti v zahraničí čekat, až Martin napíše další pokračování (český trh již téměř dohnal ten zahraniční a tak si na čekání na pokračování nových sérií budeme muset zvyknout). Sága měla být původně tetralogií, postupně se ale odhadovaný počet dílů ustálil na šesti, což by mělo být už opravdu konečné číslo.

Po přečtení první knihy je obtížné soudit, ale pokud si autor udrží všechny klady obsažené v tomto svazku i v knihách ostatních, zařadí se *Píseň ledu a ohně* mezi nejlepší fantasy ságy vůbec.

George R. R Martin: Hra o trůny. Přel. Hana Březáková. Obálka Jan. P. Krásný. Praha, Talpress 2000. 476 s. 218 Kč.

Miroslav Krupa

Sága pokračuje

V době, kdy čtete toto číslo Dechu draka, nejsou na tomto místě recenzované knihy Lynn Flewellingové, *Příchod tmy* a *Zrádcův měsíc*, žádnými novinkami. Přesto je dobré se o nich zmínit. Protože je dobré psát o dobrých knihách.

Příchod tmy a *Zrádcův měsíc* jsou součástí cyklu Nightrunner a novinářka a spisovatelka Flewellingová jimi navazuje na román *Štěstí ve stínech*, se kterým jsme se na pultech knihkupectví setkali na konci minulého roku (viz Dech draka 6/99).

Co do počtu stran značně obézní román *Štěstí ve stínech* byl velmi slušně napsaný „tlustý příběh", vynikající výkop nové série. Flewellingová umně překročila většinu mrtvolek zahnívajících klišé a nedostatků, smrdících před dveřmi žánru, vytvořila přívětivě nepřívětivý svět, zabydlila ho přesvědčivými charaktery, propletla sítí vztahů a okořenila živým begráundem (jak praví komunikační klasik). Čtenář, prohltávající se příběhem přátel Seregila a Aleka, se na otevřeném konci prvního dílu série patrně zastavil s jistým zklamáním – to už je konec? Co bude dál? Nezklame nás autorka? Přeskočí nastavenou laťˇ?

Odpověď na první otázku byla nasnadě: Ne, to není konec. Jednou je to série, pročež nemůžeme končit s prvním (navíc značně otevřeným) dílem. Odpovědi na další otázky přicházejí s dalšími dvěma díly, které ostravský Fantom Print dovalil poměrně záhy po *Štěstí ve stínech*. Jsou to odpovědi uspokojivé: Autorka nezklame. A laťˇ dokonce zvedne.

Druhý díl série, *Příchod tmy*, přímo navazuje na *Štěstí ve stínech*, se kterým tvoří kompaktní dějový celek. Vztah hlavních hrdinů, královských agentů, práskaného Seregila a

mladého Aleka, se v intencích naznačených předchozím dějem postupně prohlubuje (motiv antické homosexuality se stává zřejmějším, přátelé – homofob tedy musí zatnout zuby... ale to jen a jen dobře), stejně jako se stahují dříve načrtnuté dějové smyčky. Temná moc Plenimaru, se kterou jsme se setkali jen letmo, natahuje svou nekromantskou ruku do centra samotného města Rhíminee, království Skala se s Plenimarem dostává do otevřeného vojenského střetu a Seregil, Alek, čaroděj Nysander i ostatní postavy brousí nože. Protivníkem jim je charismatický záporňák Mardus, toužící stát se ztělesněním temného boha Seramaia...

Netřeba asi zdůrazňovat, že se přes všechny peripetie dočkáme hepáče. Leč – není hepáč jako hepáč. Flewellingová je při konstrukci děje věrná Clutovi (nevíte-li, o čem je řeč, mrkněte do Ikarie č. 7/99 na Adamovičův text Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru), štěstí happyendu však na zdravě relativizuje. Nic není vyhráno – jedna bitva válku nezískává. Střet Skaly s Plenimarem tedy pokračuje. A co hůř – skalská vojska, vedená samotnou královnou Idrilain, jsou, jak se zdá, v defenzivě...

Třetí díl série Nightrunner, *Zrádcův měsíc*, na díly předchozí navazuje poněkud volněji – centrem pozornosti je opět naše milá dvojice (nyní jsou hoši už takříkajíc svoji). Autorka ovšem opouští ságofilní děj a sedlá koně politfiction. Dělá dobře – sázím na ni. Relativně uzavřený děj je věnován válce Skaly s Plenimarem a jednání skalské princezny Klii a jejího doprovodu (jehož součástí jsou právě i Alek a Seregil) s představiteli Aurënfaieů, kteří jsou v autorčinou obdobou elfů. Že to vypadá nudně? Nesmysl – nudné to rozhodně není. Dokonce si troufám napsat, že Flewellingová co do kvality značně překonala předešlé dva díly. Modeluje totiž střet „naší" Skaly s kulturně velmi odlišnou společností, precizně si s cizí kulturou Aurënfaieů pohrává a jen zdánlivě prázdné téma dokáže dějově i ideově naplnit.

Obě knihy jsou poměrně objemné – jejich rozsah se pohybuje okolo šesti set stran. To má samozřejmě vliv na jemnou rozvleklost autorčina stylu. Stejně jako v prvním díle, i nyní si ale autorka s tímto problémem dokáže poradit. Vytrvale ukazuje, že psát umí – text je příjemně citlivý, plný jemných postřehů, aby se v pasážích věnovaných válečným scénám oprostil od zbytečného patosu a syrově přitvrdil. Je zřejmé, že Flewellingová zná literární i filmovou válečnou klasiku: Válka není příležitostí pro nablýskané hrdinství. V bitvě se rychle a bolestivě chcípá. Bláto špiní, zima je lezavá a vyhřezlá střeva jde jen málokdy nacpat zpátky pod játra. Stone i Mailer jsou dobří učitelé...

Jak jsem už zmínil, zajímavý je i „etnografický" rozměr popisu společnosti Aurënenu – i když jde o společnost fiktivní. Je příjemné sledovat autorčinu pečlivou snahu o plnost fikce. Méně pozorný čtenář se sice může začít ztrácet v tunách pojmů a jmen, charakterizujících Aurënen, ale to nemusí být naškodu.

Poněkud šokující může pro „slušná děcka" být milenecký vztah Aleka a Seregila – ve třetím díle je již naprosto otevřený, autorka se nepáře s dvojsmysly. Devadesátá léta homosexualitě přejí. Uslzená romantická šestnáctka se ale (stejně jako maskulinní drakobijec) hubana mezi dvěma chlapy může leknout. Flewellingová si naštěstí čtenáře postupně připravuje, takže projevy něhy hlavních hrdinů nakonec i člověk vyrůstající v kontextu společnosti, která homosexualitu stále tiše vytěsňuje jako určitý druh deviace, může v klidu vydýchat.

Při srovnání s prvními dvěma díly je *Zrádcův měsíc* rozhodně čtenářsky náročnější – je literárnější, originálnější a (i přes shodný rozsah) do jisté míry obsáhlejší.

Příchodu tmy a *Zrádcovu měsíci*, podobně jako prvnímu dílu, rozhodně přidávají vcelku kvalitní překlady. *Příchod tmy*, přeložený

Zuzanou Haneškovou, sice ve srovnání se *Štěstím ve stínech* (přel. Hana Vlčinská) a *Zrádcovým měsícem* (přel. Jan a Hana Vlčinští) působí jemně neobratně, ale stále je velmi slušný. Snad z důvodu spěchu ovšem utrpěla redakční práce – často chybějící uvozovky tahají za oči... je to nutné?

I přes chybějící uvozovky (jo, je to blbost, já vím) jsou ale *Příchod tmy* a *Zrádcův měsíc* skutečně dobrým a zábavným čtením. Čtením, které se v záplavě bahna zatřpytí. Nezbývá, než (vzhledem k tomu, že autorka natřikráte tvrdí, že „nejde o trilogii") v klidu počkat na další pokračování série a doufat, že lať ještě povyleze.

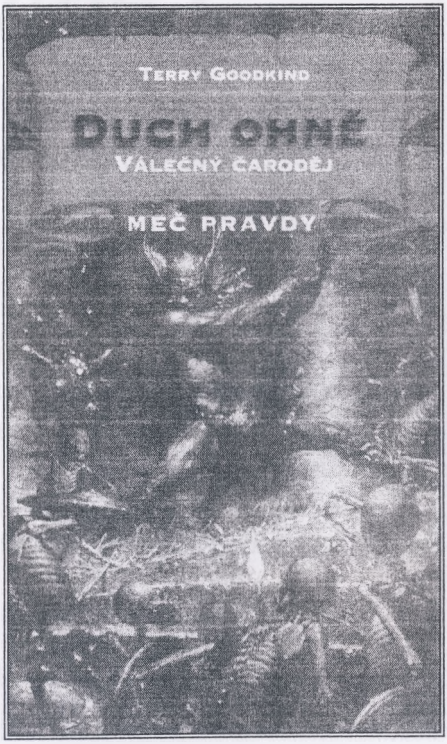
Lynn Flewelling: Příchod tmy, Zrádcův měsíc. Přel. Zuzana Hanešková, Hana a Jan Vlčinští. Obálka Jan Patrik Krásný. Ostrava, Fantom Print 2000, 602 s., 235 Kč, 573 s., 229 Kč.

Jakub Macek

Duch ohně

Duch ohně je již pátým pokračováním fantasy ságy *Meč pravdy* a pro příznivce této série znamená přírůstek dalších dvou svazků do jejich knihoven. Hledač pravdy Richard a Matka zpovědnice Kahlan, která se stala na konci čtvrtého pokračování Richardovou manželkou, si samozřejmě neodpočinou od neustálého zachraňování světa ani po svatbě. Kahlan totiž při záchraně Richardova života před morem neúmyslně vyvolala smrtelně nebezpečné chiméry, které nyní vysávají veškerou magii. Pokud se Richardovi a jeho přátelům nepodaří chimér rychle zbavit, magie se už v jejich světě neobnoví a to bude mít strašné následky (docela sofistikovaně to v knize vysvětluje Zedd). Stranou samozřejmě nezůstane ani snový cestovatel císař Jagang.

Ti, kteří se nenechali odradit bídným čtvrtým dílem, budou příjemně překvapeni a odměněni. *Duch ohně* je na rozdíl od svého předchůdce důstojným pokračováním ságy a znatelným kvalitativním vzestupem. Goodkind znovu uplatňuje spoustu nových nápadů a zahrnuje do děje i nové postavy (mimo jiné se konečně objeví sympatický záporňák v postavě Daltona Campbella). Děj se převážně odehrává v jednom ze států Středozemě – Anderitu. Autor lišácky již na začátku ságy vymyslel, že Středozem se skládá z mnoha malých států, které všechny mají svou kulturu a zvyky, a proto může nyní v průběhu psaní docela snadno chrlit nové detaily a stavět na nich své zápletky, aniž by zpochybnil svůj svět jako celek. Kromě nového prostředí těží autor také i z hlavní zápletky s chimérami –



jak je postupně ze světa vysávána magie, dar jednotlivých magických postav zeslábne až na míru, kdy není jejich moc vůbec použitelná a je nutné se s různými situacemi vypořádat zcela netradičně, což staví staré hrdiny do nových pozic. Velmi mile mě překvapil závěr – je velmi otevřený, více promyšlenější a navíc to již není klasický „happyend", jak jsme z Meče pravdy zvyklí. Celkově děj již není rozvleklý a dokonce jsem neobjevil ani nějakou obzvlášť zvrhlou scénu.

Překlad terminologie se již ustálil a četnost chyb v textu není až tak hrozná jako v jiných knihách od Classicu. Duch ohně je opět dílem, který si zaslouží vaši pozornost a vrací ságu Meč pravdy opět mezi kvalitní čtení.

Terry Goodkind: Duch ohně (Válečný čaroděj, Tajemství magie. Přel. Václav Čuba. Obálka Doug Beekman, Keith Parkinson. Praha, Classic 2000. 469 s. 195 Kč, 499 s. 195 Kč.

Miroslav Krupa

Černý rytíř

obchod a zásilková služba

největší výběr jednotlivých karet v ČR

vše pro
Magic: the Gathering, Wastelands, Dračí doupě, Shadowrun,
Dungeons&Dragons, Warhammer, Mordheim, Warzone, Chronopia

napište nebo zatelefonujte o aktuální ceník
při objednávce nad 1000 Kč poštovné zdarma, nad 1500 Kč
10% sleva na karty a 5% na ostatní zboží

rádi vám vysvětlíme pravidla a pomůžeme s výběrem her
v naší herně si můžete zdarma zahrát vaši oblíbenou hru

Černý rytíř, Chládkova 3, 616 00 Brno, tel. 05/41214860, isi@volny.cz
doprava tramvají 3 a 11, směr Bystrc, čtvrtá zastávka z centra
otevřeno pondělí–sobota 13–18

Mistrovství v BattleTechu a Aréně

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Zpráva o finále mistrovství ČR v BattleTechu

Do závěrečných zápasů se probojovali Antonín Frýdl z Krupky, Petr „Killman“ Král z Prahy, Jirka Lisý z Teplic, Zdeněk Pozděna z Hronova, Martin Zadrobílek z Pardubic a Jirka „Loki“ Zouhar z Prahy. Martina bohužel na GameConu z časových důvodů neuvidíme, náhradníkem pro finále zůstal Jirka Lisý.

Ve finále na GameConu se všichni čtyři účastníci finále střetnou každý s každým ve třech zápasech. První dva scénáře jsou prakticky totožné se scénáři z prvního kola (viz Dech draka 5/98), třetí scénář je modifikací scénáře kategorie Special. Na GameConu se bude hrát i samostatně a s jeho zadáním se můžete seznámit v dalším textu.

WOLFNET ARCHIVE FILE: 25568-GC2-96/ 11/ 7
SIGMA DAILY 3026.193
Bude Omnia opět vysílat?

Boje o základny bývalé Hvězdné ligy, o kterých se obšírně zmiňuje Periferní hlídka, pokračují. Materiální vybavení základen je totiž lákadlem pro všechny vojenské jednotky,

ať už se jedná o pravidelnou armádu nástupnických rodů, známé i bezejmenné žoldnéřské jednotky či nějakou pirátskou sebranku.

Nemalou hodnotu mají i informace o přesném umístění základen a vstupních kódech, ovšem čas má v tomto případě cenu zlata. Kdo dokáže rychleji zužitkovat získané údaje, předat je svým výsadkovým lodím a dopravit tak své jednotky na místo dříve než ostatní, vyhrává beze ztrát.

Snad právě to je vysvětlením jinak nepochopitelných bojů o naši zcela bezvýznamnou vysílací stanici na vrchu Omnia, která byla již před několika lety zakonzervována a udržována v provozuschopném stavu jen nejnutnější údržbou. Naposledy byla použita loni při havárii centrálního vysílače.

Nyní, jak se zdá, vzbudila pozornost dvou zatím neidentifikovaných jednotek. Jedna z nich se ze všech sil snaží vztyčit anténu a odvysílat zprávu, druhá jí v tom brání zuby nehty. Není zřejmé, na čí stranu se přikloní vítězství, ale tak či onak, naši technici budou mít o práci postaráno.

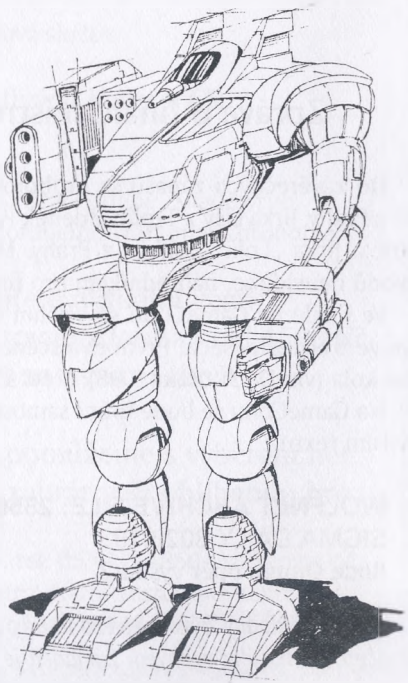
aq

Příprava hry

Bojuje se na standardních mapách, hexy 1416 sousedí s hexy 1401 a 1402.

Tvorba falang

Falanga může být tvořena jak standardními OBRy, tak OBRy vlastní konstrukce. Falanga se skládá ze čtyř OBRů o celkové váze max. 235 tun (viz společná pravidla pro turnaje v BT v Dechu draka 1/99).



Rozmístění

Hráč, který při nasazování prohrál iniciativu, je považován za obránce. Než nasadí svého prvního OBRa, položí na plán kótu Omnia („kytičku" o průměru 3 hexy, okraje mají úroveň 1, střed úroveň 2), tak aby její střed ležel na jednom z hexů 1409. Který z obou hexů to bude, volí obránce dle svého uvážení.

Cíl hry

Cílem obránce je vztyčit anténu, aktivovat vysílačku a odeslat zprávu.

Cílem útočníka je umístit výbušnou nálož a odpálit ji, a tak vysílačku na potřebný čas vyřadit z provozu. Z herního hlediska to pro oba znamená obsadit, tj. po tři kola udržet kótu Omnia.

Podmínky vítězství

Úplné vítězství získá ten z hráčů, který jako první obsadí kótu Omnia, tj. ve třech po sobě jdoucích kolech bude mít ve fázi konec kola uprostřed kóty Omnia svého nevyřazeného OBRa, který musí stát a nesmí být nehybný.

Nedosáhne-li v časovém limitu žádný z hráčů úplného vítězství, získává částečné vítězství ten, jehož OBRy (nevyřazené, stojící a nikoli nehybné) se nacházely ve více fázích konec kola uprostřed kóty Omnia.

Nelze-li rozhodnout ani o částečném vítězi, nezískává žádný bod ani jeden z hráčů.

O pořadí v kategorii Special rozhoduje
1. vyšší počet získaných bodů
2. vyšší počet úplných vítězství
3. vyšší počet kol, v nichž byla kóta Omnia obsazena vlastními OBRy
4. nižší počet kol, kdy byla kóta Omnia obsazena nepřátelskými OBRy
5. vyšší počet celkem zničených nepřátelských OBRů
6. nižší počet celkem zničených vlastních OBRů
7. nižší celková tonáž nepoškozené falangy
8. nižší celkový součet bodů pancíře a vnitřní struktury nepoškozené falangy

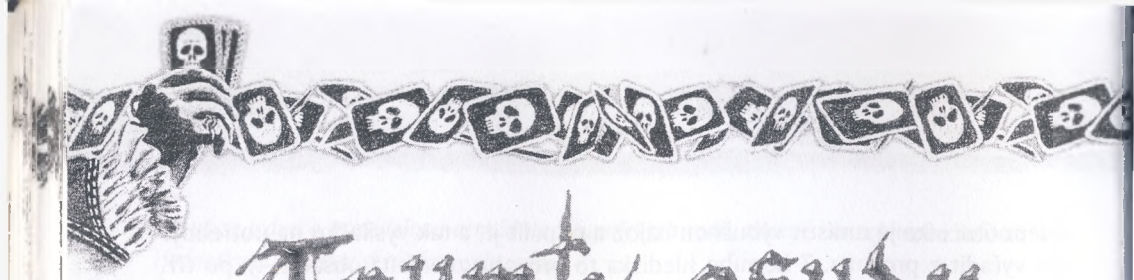
Poznámka

Nepřátelského OBRa lze z kóty vystrnadit buď zničením, bodyčkem nebo skokem z výšky. Strkání totiž nelze použít na OBRa, nacházejícího se o úroveň výš.

Mistrovství ČR v Aréně

Do finále se probojovali Michal Celunda z Rokycan, Filip Kábrt z Prahy, Jakub Rataj z Rokycan a Jirka Zouhar z Prahy.

Na GameConu se utkají každý s každým ve dvou dvojzápasech. Dvojzápasem se míní to, že po skončeném duelu si soupeři dají odvetu, přičemž si své postavy vzájemně vymění. Hráči si nebudou postavy volit sami, ale budou jim přiděleny losem podle speciální tabulky. Systém je vymyšlen tak, že každý hráč sehraje celkem dvanáct zápasů, pokaždé s jinou kombinací postav. S každou postavou tedy odehraje tři zápasy.



Trumfy osudu

Control

Ivan „Isič" Stanoev

Existují balíky, které jsou zaměřeny výhradně na útok. Jejich snahou je co nejrychleji vyložit co nejvíce nestvůr a pak už je jen tapovat do útoku. Ale jsou i opačné strategie, zaměřené na obranu. Jejich cílem je neutralizovat soupeřův balík, zničit jeho permanenty, přerušit jeho kouzla a nakonec hru ovládnout jedinou nestvůrou. Druhá strategie byla mně osobně vždycky bližší. Je sice pravda, že do defensivních balíku potřebujete většinou více vzácných karet a jsou náročnější na hraní, na druhou stranu vám delší hry umožňují přehrát slabší soupeře a není nad ten pocit, kdy soupeři nezbyde jediná karta na ruce ani na stole.

Barvou, kterou najdete nejčastěji v defensivních balících, je modrá díky unikátnímu přerušování kouzel, ale hrát se dá prakticky jakákoliv kombinace. V černé se hodí zahazování karet z ruky a zabíjení nestvůr, bílá disponuje přidáváním životů a hromadnou likvidací potvor v podobě *Wrath of God*, červená má nejlepší ničení zemí a artefaktů a k tomu kouzla jako *Earthquake* a *Hammer of Bogarden*. Zelená disponuje univerzálním *Creeping Mold* a spoustou dobrých obraných nestvůr.

Každý obranný balík by si měl umět poradit s jakoukoliv kartou, proto nesmí chybět zabíjení nestvůr, ničení zemí, artefaktů a enchantmentů a přerušování kouzel nebo zahazování karet z ruky. Důležitým prvkem každého defensivního balíku je schopnost získat kartovou výhodu a tím i převahu nad soupeřem. K tomu

slouží karty jako *Stroke of Genius* či *Yawgmoth's Will*, které vám dávají přímou karetní výhodu. Druhou skupinu karet tvoří karty, které vám mohou získat výhodu nepřímo a zároveň vám umožní poradit si se soupeřovými kartami ve hře. Například pomocí *Treachery* se zbavíte soupeřovi nestvůry a získáte obránce od vlastních řad. Nebo třeba takový *Wrath of God* vám umožní vyměnit jednu vlastní kartu třeba za čtyři soupeřovy nestvůry.

Spousta karet se hodí jak do útočných tak i obraných balíků, rozdíl je ale v jejich použití. Dobrým příkladem může být *Rishadan Port*. V rychlém balíku ho využijte na zpomalení soupeře poté, co jste vyložili první vlnu útočníků, a v defensivním balíku zase představuje výbornou obranu proti kartám jako *Treetop Village*. Většina moderních obraných balíků je také schopná velmi rychle přejít do útoku, což je důležité jak proti různým kombo balíkům, tak i kvůli tomu, abyste se na turnajích vyhnuli zbytečným remízám na čas. Ideálními nestvůrami do každého kontrolu jsou nestvůry jako *Trashing Wumpus*, *Morphling* či *Masticore*, které si snadno poradí s malými nestvůrami a zároveň dokáží velmi rychle zredukovat soupeřovy životy na nulu.

Nejtypičtější obrannou strategií jsou různé verze modrého přerušovacího balíku. V tomto článku vám popíšu hned dva takové balíky. Oba mají mnoho společného, základem každého z nich je přerušování. Čtyři kopie *Counterspellu* a *Miscalculation* najdete asi v každém modrém balíku, sestava dalších přerušování se už liší balík od balíku. K nejpopulárnějším přerušováním patří *Annul*, *Thwart*, *Rewind* a *Daze*. Většina modrých balíků také používá *Powder Keg* proti soupeřovým nestvůrám a kombinaci *Rishadan Portů* a *Dust Bowlů* proti zemím. K zabití soupeře slouží obvykle *Morphling* a *Masticore*, občas ještě *Faerie Conclave*, která ale vyšla trochu z modrý díky *Thwartu* a *Daze*.

První varianta – Accelerated Blue staví, jak název napovídá, na urychlení pomocí karty *Grimm Monolith*. Díky ní můžete velmi rychle na stůl zahrát *Morphlinga* nebo získat kartovou výhodu jinak celkem drahými kartami jako *Treachery* a *Stroke of Genius*.

Druhý z balíků – Draw&Go zase využívá k podobnému účelu *Thieving Magpie*. Pokud straka zraní soupeře, vezmete si jednu kartu a tak si můžete dovolit nestvůry na stole nejprve povracet do ruky a poté je přerušit.

Obě strategie jsou ale velmi zranitelné pokud jim nedojde jejich klíčová karta. Novou posilou modrých balíků by mohlo být nové přerušování z **Prophecy** – *Foil*. Dá se hrát zadarmo za zahození ostrova a jedné libovolné karty a tvoří tak zajímavou symetrii s *Thwartem*, či kartami jako *Gush* či *Squee*.

Důležitou součástí každého obranného balíku je dobrý sideboard. Proti nestvůrkovým balíkům je potřeba vyměnit přebytečné přerušování a proti jinému modrému nebo kombo balíku to chce naopak přerušování přidat místo karet jako

ACCELERATED BLUE

4 Counterspell
4 Miscalculation
2 Thwart
1 Rewind
2 Annul
1 Daze
4 Grimm Monolith
3 Masticore
3 Morphling
4 Treachery
4 Powder Keg
2 Oportunity
1 Stroke of Genius
3 Dust Bowl
3 Rishadan Port
2 Faerie Conclace
17 Island

SIDEBOARD:
3 Seal of Removal
3 Hibernation
2 Chill
2 Annul
1 Thwart
2 Stronghold Machinist
1 Manashort
1 Misdirection

Powder Keg a *Masticore*. V modré je ideální kartou proti nestvůrám *Seal of Removal*, který oceníte především proti černému s *Dark Ritualy* a zelenému s *Rancory*. Pokud soupeř hraje pouze pozemní potvůrky, může ho zcela zastavit jeden *Somnophore*. Proti zelené se navíc nabízí *Hibernation* a na červenou *Chill*. Proti kombo balíkům by jste měli být schopni doplnit sestavu *Annulů* na čtyři a přidat nějaké to další přerušování. Silnou kartou proti kombo balíkům je *Stronghold Machinist*, který za zahození karty zruší jakékoliv nenestvůrové kouzlo. *Misdirection* využijete proti hlavně proti ničení zemí, ale hodí se i na modrého a kombo balíky.

Druhým balíkem, který si představíme v tomto čísle je černý kontrol. Jedná se o velmi flexibilní strategii, která si dokáže poradit s každou soupeřovou kartu a nezřídka se stává, že soupeř zůstane bez jediné karty v ruce i na stole. Zároveň je ale balík schopný velmi rychle přejít do útoku a hra může skončit třeba během prvních pěti kol.

Variantu, kterou naleznete u toho článku, hrál na letošním mistrovství ameriky asi nejlepší hráč vůbec a vítěz tohoto turnaje Jon Finkel. Celý balík je postaven především na kartě Vampiric Tutor, který vám umožní najít vždy správnou odpověď na soupeřovu strategii. Tomu je uzpůsoben zbytek balíku, naleznete v něm minimálně jednu kartu proti každému populárnímu balíku. Čtyři *Yawgmoth's Willy* vám zase umožní zahrát tuto kartu dvakrát a navíc získají nezbytnou karetní výhodu.

Zelenou špínu nejlépe uklidí *Perish*, *Masacre* využijete hlavně proti rebelům, ale hodí se na jakoukoliv útočnou strategii. Pokud hraje soupeř příliš goblinů, elfů či rebelů, máme tu *Engineered Plague*. Pokud se potřebujete jednou provždy zbavit nepříjemných nestvůr jako *Masticore* či

Avalanche Rider, stačí zahrát *Eradicate*. *Stromgald Cabala* budete potřebovat především proti populárnímu balíku postavenému kolem *Replenishe*, ale ani rebelové z něj nebudou mít radost.

Zabíjení nestvůr doplňuje *Vicious Hunger*, který si poradí i s černými nestvůrami a *Trashing Wumpus*. Samozřejmostí jsou čtyři Rituály, které dodávají balíku tolik potřebnou rychlost a v pozdějších fázích hra je využijete v kombinaci s *Yawgmoth's Willem*. Stejně tak čtyři *Duressy* naleznete asi v každém černé balíku. Zde jsou doplněny o jeden *Stupor* a dva *Unmasky*, které se dají snadno hrát za nepotřebné zaměřené karty. Lahůdkou je *Persecution*, která při současné populatritě jednobarevných může rozhodnout hru ve druhém kole, se čtyřmi *Tutory* a *Rituály* by to neměl být takový problém.

Složení balíku doplňují levné rychlé nestvůry jako *Phyrexian Negator* a *Skittering Horror*, které nenechají kombo balíkům dostatek času na rozjezd a 4/3 nestvůra zároveň představuje celkem dobrého obránce.

V sideboardu naleznete 12 různých karet, což je při čtyřech *Vampiric Tutorech* celkem pochopitelné. Většinou se jedná o karty, které naleznete i v základu. Navíc je tu *Powder Keg* proti malým nestvůrám a artefaktům a *Rapid Decay* proti kartám jako *Replenish*, *Yawgmoth's Will* či *Hammer of Bogarden* a *Thran Lens* proti bílé s jejími protekcemi a *Light of Day*.

CONTROL BLACK

2 Phyrexian Negator
3 Skittering Skirge
1 Thrashing Wumpus
2 Skittering Horror
1 Stromgald Cabal
4 Dark Ritual
4 Duress
1 Engineered Plague
1 Eradicate
1 Massacre
1 Perish
1 Persecute
1 Stupor
2 Unmask
4 Vampiric Tutor
4 Vicious Hunger
4 Yawgmoth's Will
4 Rishadan Port
2 Dust Bowl
2 Spawning Pool
15 Swamp

SIDEBOARD
2 Engineered Plague
1 Eradicate
1 Massacre
1 Perish
2 Phyrexian Negator
1 Phyrexian Processor
1 Powder Keg
2 Rapid Decay
1 Stromgald Cabal
1 Stupor
1 Thran Lens
1 Unmask

Malé velké bitvy

WARHAMMER®

Po bitvě je každý generál...

Jindra Čadík

Tak máme za sebou další turnaj řady OggreCub – Turnaj o Miragliano. Na bitevní víkend se do Prahy sjelo na padesát borců s připravenými armádami. Byly vylosovány čtyř a pěti členné skupiny a boje začaly.

Avšak dnes nebudu popisovat jednotlivé bitvy, ale spíše se pokusím zamyslet nad skladbou jednotlivých armád. Armád z Top 8.

Armády z 5.–8. místa.

Chaos Warriors, Martin Grospietsch, tým Ogří Doupě

Jeho armáda se skládala z hlavní falangy **warriors** vedené **Khorne** (*frenzy*) generálem s *Banner of Rage* (celá jednotka frenzy). Dalším útočným subjektem byl plně vyzbrojený 3lvl čaroděj na grifovi. Dále Martin spoléhal na své mistrovství v manévrování s lehkými jednotkami na bocích a nasadil **marauders chariot**, 2* **chaos hounds**, **harpye** a pěší a jízdní marauders, navíc nezapomněl doma ani svého oblíbeného **ogra**. Dále však o použité taktice od samotného Martina.

Moje taktická doktrína je už přes půl roku v zásadě stejná. Jádro armády stavím pokud možno co nejblíž k nepříteli a proti nejsilnější reálně dosažitelné jednotce. Okolo této falangy se rojí smečky **psů**, **harpyjí** a pěších **marauderů**, jako ochrana před nájezdem nepřátelskych vozů, útokům z boku, střelbou apod. Při přiblíženi k nepříteli je dalším velmi důležitým úkolem pomocných jednotek nedovolit napadení generálské falangy a naopak vytvořeni vhodných podmínek k tomu, aby ona napadla nepřítele. Jízda a vozy obvykle stojí na křídlech a jejich cílem jsou středně silné nepřátelské oddíly, případně pomoc hlavním silám v nouzi. Kouzelník na **Gryfovi** si v první řadě hledí obdobných soupeřů (hrdinů na lítačkách), dále pak **Obrů**, osamělých postav, válečných strojů a jiných nebezpečných cílů.

Toto schéma používám proti armádám, ktere se vyloženě nevyhýbají boji. Proti střelecky zaměřeným armádam obvykle vytvořím širokou frontu a vyrazím kupředu maximaální rychlostí. Pomocné jednotky přitom díky své rychlosti představují akutnější nebezpečí a lákají tak na sebe zpočátku střelbu, takže těžká pěchota má větší šanci dojít.

Nakonec se podíváme na magické předměty:

generál – *Mark of Khorne*, *Chaos Runesword* (bušení do zakutých rytířů by se mohla stát zdržujícím a D3 zranění místo jednoho také neuškodí), *Chaos Runeshield* (aby byl generál imunní vuči výše uvedenému) a *Black Amulet* (bez special save to proste nejde ani u Khorne)

3lvl čaroděj – *Golden Crown of Atrazatar* (special save), *Skull Wand of Kaloth* (rychlé zabíjení protivníků s nepříliš vysokou morálkou), *Warpstone Charm* (každý re-roll dobrý).

2lvl čaroděj – 2x *Dispel Scroll* (kdo podcení magii, ten se poveze)

šampión – *Helm of Many Eyes* (bojovník se třemi útoky, obouručnou zbraní a prvním útokem, nic míň)

Orcs and Goblins, Patrik Borkovec, tým Ogří Doupě

Hlavní silou této útočné armády byl regiment prasojízdy (**savage boarboyz**), pak bezpočetný regiment **nočních goblinů**, bez **fanatiků**, ale s tradiční *Bad Moon Banner*. Podporu tvořil regiment lučišníků (**savage orcs archers**), tři drezíny **snotlingů** a dva vlčí vozy. Po bocích běhalo několik pětičlených regimentů vlčí jízdy a jeden skokan na masožravé houbě (**Night Goblin Squig Hooper**). A samozřejmě **Obr**.

Velitele zastupoval **Black Orc Warlord** a **Night Goblin BigBoss** (hero). Daleko zajímavější ale byla Patrikova strategie v magii. Hlavní kouzelník, 3lvl **Savage Orc Shaman** na praseti nikoho nepřekvapí, ale dalších asi 8! jedničkových **šamanů** (noční goblini) už trochu ano. Patrik hrál na velkou výhodu těchto šamanů, kdy každý z nich „fasuje" do bitvy tolik magických hub, kolik je jeho úroveň. Při konzumaci pak získává D6 magických karet. Hra pak vypadá tak, že v každá vaši magické fázi orcký

hráč nabere obrovské množství karet a vy nezakouzlíte zhola nic. Viděl jsem jen jednu bitvu, kdy tohle nefunguje. Pokud proti O&G nastoupí **High Mage** a použije kouzlo *Drain Magic* (nedá se dispellovat!), tak to spousta těchto malých šamanů nepřežije.

Také jsem se Patrika zeptal na jeho taktiku. Poté co sundal pazourkový nůž z mého krku, prohlásil, že se drží osvědčené orčí strategie (pravděpodobně nejdřív zab a pak se vyptávej). Bez ohledu na ztráty žene všechno dopředu. Obvykle mívá první tři kola šílené ztráty, ale pak se to zlomí. Tak hraje proti defensivnějším armádám. A proti armádám, které poměrně snadno překoná v boji.

Proti **Chaosu** a **Bretonii** je zapotřebí dobře využít destruktivní sílu vozů a drezín.

High Elves, David Borkovec, tým Ogří Doupě

David tradičně vsadil na klasiku. Dlouhé oddíly lučišníků a tři balisty spolehlivě zkosí velkou část soupeřových sil. Čtyři vozy, které se vypořádají se zbytkem. **Lord** na **gryfovi** a dva kouzelníci. Pro boční operace a konečné zabírání čtvrtin tu měl výborné **Reaver Knights**. David hrál opravdu hodně defensivně a jeho střelecká armáda vážně funguje. Navíc mu jako **High Mage** nehrozí až tolik, že ho někdo porazí magií, neřkuli *Tempestem* (*High Magic* kouzlo proti střelbě).

Opravdu se dá říci, že pokud někdo začíná stavět armádu Vznešených Elfů, tak by se měl ubírat tímto směrem. Alespoň na začátku.

Wood Elves, Jindra Čadík, tým Order of Nl

Já jsem pokračoval v testování mé skautské armády. Nasadil jsem lorda na válečném jestřábovi jako generála. Ale v podstatě tam byl jen z důvodu *Hail of Doom Arrow* a poskytování morálky mágům. Ošklivé vzpomínky na minulé turnaje mě navíc přesvědčily o šikovnosti dvou special saves. Zásadní pro mě měla být práce s magií. Té jsem se věnoval hodně. Hlavní 3lvl mág měl *Staff of Osiris*, *Potion of Knowledge* a *Skull Staff*, létal na jestřábu. Druhý, 2lvl mág měl *Staff of Flaming Death* a *Book of Ashur*, také létal na jestřábu. Třetí, 2lvl, měl *Cloak of Mist and Shadows* a *Black Gem of Gnar* a poslední 1lvl měl *Destroy Scroll* a jezdil na **Elven Steed**. Vcelku se dá odhadnout že jsem se dost spoléhal na magii:). Armádu pak tvořily tři družiny **scouts** po 11 střelcích a jedni **waywatchers** v počtu devět. Hrubou sílu zastupovaly dva **treemani**.

Taktika byla jednoduchá, v prvím kole jsem se pokusil pomocí *Hail of Doom* a *Black Gem* vyřadit ze hry soupeřova hlavního kouzelníka a pak předvést magické peklo. Bohužel se to vždy nepodařila na jedničku. Avšak několik her se mi podařilo vyhrát v podstatě v prvním kole.

Strategie skautů je také dost prostá. Dostřelí přes celé bojové pole a velmi dobře zasahují. Když se nepřítel přiblíží, tak se schovají v lese.

Tuto taktiku pracovně nazývám Střel a Uteč.

4. **místo**

Vampire Counts – Blood Dragons, Petr Kadlec, tým Order of NI

S Petrem jsme věnovali poměrně hodně času vytvoření schopné upíří armády. V čele jí stál **Vampire Lord** na **Winged Nightmare** (Bloodlines: *Red Fury*, *Heart Piercing*, *Might Arms*; Magic Items: *Black Amulet*, *Dragon Blade*, *Skull Staff*), který měl za úkol okamžitě zaútočit a vytvořit příhodné podmínky pro útok jízdy. Tu tvořil regiment jízdních **Wights** s *Banner of Might* a s **Battle Standart Bearerem** (**Vampire Thrall** s *Banner of Shielding*), **Vampire Thrall** se *Sword of Leaping Bronze* a **Wight Lord** s *Curse Book*. Oba Thrallové měli *Red Fury Bloodline*. Tento regiment byl při nájezdu smrtelný pro cokoliv. O magii se staral vedle generála ještě 2lvl nekromant s *Potion of Knowledge* a *Destroy Scroll*. Na bocích bojovalo několik oddílů **Dire Wolves**, **Vampire Bats**, **Bats Swarm**. Jako chuťovky pak sloužila **Banshee** a **Black Choach** s *Banner of Doom*.

Taktika opět nebyla nijak nejasná. Generál měl za úkol napadnout soupeřovy střelecké, případně dělostřelecké jednotky a udělat chaos v jeho řadách. Jízdou pak napadnout bodově nejlákavější část nepřítele. Flankovací jednotky hlídaly boky jízdy a rozptylovaly soupeřovu pozornost.

Armáda funguje dobře, jen na ultrarychlé Lesní elfy ještě příliš nestačí.

3. místo

Dwarves, Petr Čapek, tým Warlord

Trpaslíci překvapivě nepostavili žádný **Organ Gun**, čímž překvapili nejednoho hráče. Jejich armádu vedl **Runelord** na kovadlině, artilérie se skládala ze tří děl a dvou ohnivých kanónů. Hlavní masa regimentů byla v mračnu kušníků (odhadem kolem 40–50). O zadní řady se staraly dvě menší jednotky **Slayers.**

Strategie byla jednoduchá. Stůjme na kopci a upalme ty parchanty pod kopcem. A musí se nechat že toho upálili hodně. **Runelord** měl několik run na lámání kouzel, kouzelný meč (nepamatuji si přesně kombinaci run) a *Golden Crown of Atrazar*. Jak je vidět, tak v jednoduchosti je síla.

2. místo

Lizardmens, Milan Hejl, tým Ogří Doupě

Dalším z vynikajících hráčů české vesnice je Milan Hejl, kterého potkat na bojišti značí očekávat hezkou bitvu, kterou ale asi prohrajete. Milan mívá po ruce svého syna, který háže jakékoliv hody (je přezdíván Dice familiar a nejspíš bude bodově penalizován:)) a je jedním z nejlepších stratégů, které znám.

Do tohoto turnaje postavil svoji klasickou armádu „Všechno dvakrát" na 2000 bodů a přidal třetího **Stegadona**. Milanova armáda je vedena 3lvl **Slann Priestem**, druhým čarodějem je jedničkový **Slann** a kolem poletuje **Skink Shamman** na **Teradonnu**. Největší silou této armády jsou tři **Stegadonové**, jeden s *Jaguáří standartou*, druhý s *Banner of Might*, třetí bez standarty. Všichni s deseti skinky a Giant Bowem. Vedle těchto živých tanků běží dopředu dva regimenty **Skink-kroxigor**. Jako flankovací cannonenfuter tu je několik pětičlených skupinek skinků.

Tato armáda je neuvěřitelně rychlá a manévrovatelná a bojovat proti ní je hotové neštěstí, zvlášť když nemůžete zabíjet na dálku a potřebujete se dostat do boje na blízko.

1. místo

Wood Elves, Pepa Koštýř, tým Order of NI

Koloritem takřka všech pražských turnajů bývá očekávání, jestli se někomu podaří „ulovit" Pepu. Tato bezkonkurenční česká jednička je cenou trofejí pro každého hráče (tentokrát jsi mi utekl z lopaty na poslední chvilku, Jen počkej:)). Většinou ho potkáte s armádou věrných krys, ke kterým inklinuje svou podobou mlsného myšáka, ale tentokrát nasadil Lesní elfy.

Jeho armáda byla nádhernou variací klasické Guerila party. Tak trochu Vietnam ve fantasy.

Armádě velel **Lord** na **grifinovi** s *Black Amuletem*, *Armour of Protection* a *Sword of Heroes* (elfí hra na jistotu s dvěmi special saves a meč pro likvidaci velkých potvor),

dalším velitelem byl **Hero** na **warhawkovi** s *Hail of Doom Arrow* a *Magic War Paint* (rychlý nosič elfí nejsilnější zbraně, navít takřka nesestřelitelný). O magii se starali tři pěší 1lvl kouzelníci (jeden měl *Destroy Spell Scrol* a druzí dva po *Dispel Spell Scrol*) a 2lvl jízdní mág s *Book of Ashur* a *Potion of Knowledge*. Jak je vidět, tak magie byla pojata spíše defensivně. Do boje pak nastupovalo komando pěti **wardencers** s šampiónem (*Potion of Strenght*), družiny sedmi skautů a sedmi **waywatchers**. Poměrně velkým překvapením pak bylo nasazení **Glade Riders** jízdy se *Standart of Shielding*. Ti se však ukázali velmi silní a řekl bych že Pepovi vyhráli nejednu bitvu. Dál v armádě byla šestice letců na válečných jestřabech a klasický **treeman**.

Musím říci, že když jsem uviděl tuto armádu s relativně velkým počtem malých jednotek, tak jsem nad Pepou takřka lámal hůl. Avšak ukázalo se, že jsem ho velmi podcenil a jeho armáda byla opět vypočítána do posledního detailu.

Celkově se taktika opírá z velké části o brilantní manévrování, což je Pepova silná stránka. Dá se říci, že nemůže být rychlejší armáda (ještě **Chaos-Daemons** se dají postavit na obrovské pohyblivosti) a tak si její generál může libovolně vybírat cíle pro svůj útok a naopak se vyhnout příliš silným regimentům soupeře.

Musím podotknout, že celý tunaj byl organizačně dobře zvládnut a až na mírné časové posunutí finále bylo vše v pořádku. Ogří Doupě se opět postaralo aby vše klapalo a pokud vám nevadí dvě noci ve spacáku (stejně se toho příliš nenaspí), tak neváhejte a přijeďte si příště zabojovat také.

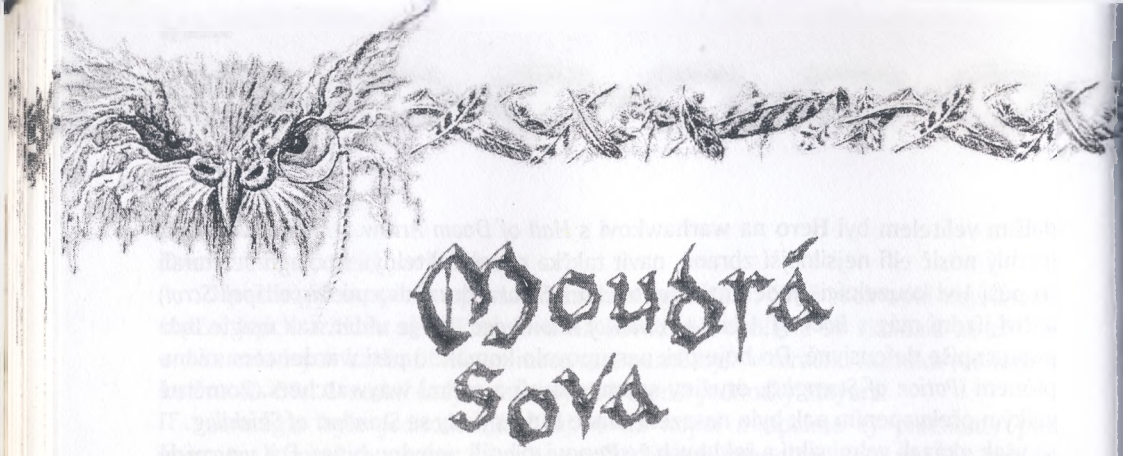
Něco málo novinek ze světa.

* Na podzim tohoto ruku je potvrzené vydání šesté edice pravidel. Všichni doufáme ve velké přepracování všech pravidel a jejich úpravu pro hraní 2000 bitev. Očekává se snížení síly velitelů a přenesení herní důležitosti na regimenty. Což je velmi dobře, neb ne každého baví nynější „Herohammer".

* Do Čech dorazila nová „dodatková" hra GW, Warmaster. Jedná se o epické zpracování Fantasy Warhammeru v asi třetinové velikosti. Pokud se vám líbí obrovské šiky bojovníků, tak neváhejte. Podle prvních reakcí má hra velmi dynamická pravidla. Navíc je zde funkce velitelů opravdu pouze velitelská a všechna síla armády je v samotných regimentech. Zatím dodávané armády jsou High Elves, Chaos, Empire, Dwarves, Orcs and Goblins a Undead.

* Objevují se „drby" o možném rozšíření Mordheimu. Tato skvělá hra by měla být rozšířena o edici bojů v džunlích Lustrie. Zaslechl jsem něco o nových skupinách amazonek, lizardmanů a skavenů.

Jindra Čadík (cadik@stones.com)



Mohu dělat PJ a později si zahrát postavu?

Jistěže můžeš. Obávám se, že v naší družině není nikdo, kdo by alespoň jednou nedělal PJ. Je lépe, když zpočátku znáš jen informace pro hráče, je to pro tebe zajímavější. Pokud totiž znáš informace určené PJ, musíš pak při hraní postavy tyto své znalosti odlišit od znalostí své postavy. Vyžaduje to trochu herního umění, ale hře samotné to principielně nevadí.

Mohou být vlastnosti postavy během dobrodružství vylepšované? Například síla, inteligence, odolnost...

Podle oficiálních pravidel trvale ne. Dočasně pomocí kouzel, kouzelných předmětů a lektvarů. Jediné trvalé zlepšení je možné, vrací-li se vlastnost na původní hodnotu, z níž klesla například po zásahu od nemrtvého.

V PPP Průvodce hrou je uvedeno, že díky výcviku působí cval koním poloviční únavu. V PPP Příručce pro PJ je u zvěře napsáno, že vytrvalost u poklusu a běhu je 2x vyšší. Sčítají se tyto bonusy?

Opravdu nechápu, co tě k této domněnce vede. Je snad někde u koní uvedeno, že je to zvěř?

Je možné, aby mág *ovládl* někoho, koho si nemůže *podrobit*? Například může mág na 20. úrovni ovládnout chodce na 19. úrovni?

Teoreticky může. Při pokusu o ovládnutí je však třeba oběti ubrat čtyřnásobek „životů", než je její úroveň, a to nepřetržitým sledem úspěchů. Je samozřejmé, že čím vyšší úroveň oběti, tím vyšší pravděpodobnost alespoň jednoho mágova neúspěchu, a tedy prohlédnutí oběti.

V PPE jste popsali, co se stane, když bhuta nedostane svou magenergii či když je od svého místa určení odvrácen démonem ochráncem před bhuty. Píšete, že zaútočí na theurga. Hmm, u elementála prosím, ale u bhuty? Vždyť ten přímo

na theurga zaútočit nemůže, nebo se mýlím? Co se tedy stane – napadá mě jen to, že bhuta si vybere za své nové epicentrum místo, kde je momentálně theurg. A potřebuje k tomu opět tři směny, než zaútočí, nebo utočí hned? V pravidlech to není.

Chápala bych to tak, že bhuta si skutečně za své nové epicentrum vybere theurga. A že dokáže svou sílu ovládat, respektive zmenšit zasažené území jen na nejbližší theurgovo okolí, takže se nepotřebuje dlouho soustřeďovat na celou rozsáhlou plochu a na theurga může zaútočit přímo. Magie je věc nevyzpytatelná a theurgové nedokážou u démonů a poslů živlů využívat všechny jejich schopnosti.

Je známo, že kouzelník může ovládat nestvůry jím stvořené, když jim při zaostření vůle předá patřičný díl magenergie. Co se však stane, když kouzelník z nějakého důvodu ráno nezaostří vůli? Třeba když je unavený (po flámu), nebo třeba když celý předchozí den nečaroval a tím pádem má plné množství magenergie. Co se pak stane? Přestane ho ovládaná nestvůra poslouchat (což by bylo v případě takového ducha velmi nepříjemné) nebo se nestane nic?

Nejde o to, že by kouzelník musel dávat podřízené nestvůře nějaké magy, ale o to, že kvůli tomu, že musí na takovou nestvůru „dávat pozor", nemůže tak dokonale zaostřit vůli. A tak zaostřením získá méně magenergie. To se týká třeba nemrtvých, podrobených a podobně.

Jakmile taková nestvůra „nedostane svůj díl magenergie" (všimni si, je to v uvozovkách, neber to doslova, je to jen herní mechanismus), ztrácí nad ní kouzelník svou kontrolu. Nemrtvý se osvobodí, podrobená postava zemře a podobně. Chce-li kouzelník dostat opět pod svou kontrolu osvobozenou nestvůru, jím stvořenou, musí na ni seslat jakési ovládací kouzlo (které se nemusí nijak zvlášť učit, protože je de facto součástí celého procesu stvoření nestvůry). Na to vynaloží příslušný počet magů, uvedený v pravidlech a trvá to polovinu původní doby vyvolání, nejméně však jedno kolo.

Pokud oběť kouzla *zmiz* uspěje v hodu proti pasti, *zmizí* sesilatel. Co když kouzlo bylo cílené na nějaký předmět, nikoli na tvora. Zmizí i v tomto případě kouzelník – sesilatel, nebo jen nějaký jeho předmět?

Neúspěšný sesilatel má smůlu. Pokud oběť uspěje v hodu proti pasti, *zmizí* on sám, i když cílem jeho kouzla *zmiz* byl předmět oběti.

Jaké SUM a SOM mají kouzelníkovi přátelé? Mění se nějak v závislosti na tom, zda jsou od kouzelníka vzdáleni více či méně než 200 sáhů, a uvažuje se tedy jejich nebo kouzelníkova inteligence?

Z hlediska určování SUM a SOM se kouzelníkovi přátelé považují za kouzelníka na stejné úrovni, jako je jejich pán, ZSM je tedy 9. Jsou-li od něj vzdáleni do 200

sáhů, bere se při určování SOM jeho inteligence, při větší vzdálenosti se vychází z vlastní inteligence přátel. Při určování SUM vycházej z následujícch stupňů charismy: kočka 14, havran 12, ďáblík 10. Na SUM nemá vzdálenost od kouzelníka vliv.

U rachejtlí stále nechápu příklad, kde je snižován rozptyl naváděné rachejtle. Jak jsem z pravidel pochopil, naváděná rachejtle si cíl hledá sama a na rozptyl se tudíž nehází (tak proč ho snižovat). Jestliže by se na rozptyl házelo, tak k čemu je dobré, že je rachejtle naváděná?

U naváděné rachejtle se na cíl hází jako u každé jiné rachejtle. Její výhoda je v tom, že při odpalování nemusíš vědět, kde cíl přesně je a rachejtle se ho pokusí zasáhnout. U obyčejných rachejtlí v druhém kole odpalování musíš říci, na který hex míříš, přičemž se může stát, že než ve třetím kole rachejtle zasáhne, zamýšlený cíl mezitím daný hex opustí. Naváděná rachejtle zamýšlený cíl sleduje i ve třetím kole, i když se cíl pohne.

Válečník má podle Pravidel pro začátečníky od 5. úrovně 3 útoky za dvě kola. Zajímalo by mě, zda se tento bonus vztahuje na jakoukoliv zbraň, například na kuši.

Ano. Od 5. úrovně má válečník 3 útoky za dvě kola pro jakoukoliv zbraň (pochopitelně takovou, kterou se obvykle útočí 1x za kolo). Podle specializace se pak pro některé zbraně četnost útoků za kolo na vyšších úrovních zvyšuje, avšak bonus tří útoků za dvě kola zůstává zachován i pro ty zbraně, na které se válečník nespecializuje.

V Pravidlech pro experty-Svět je uvedeno, že jídlo na týden stojí 2 zl, ale v PPZ je napsaná jiná cena.

Na podobné dotazy ohledně nesrovnalosti ceny v PPZ a PPE-Svět jsem už odpovídala. Je třeba si uvědomit, že PPE-Svět a PPZ jsou psány pro jinou kategorii - PPZ jsou pro hrdiny, Svět pro prosté obyvatele nebo hromadné zásobování armád. Ostatně nevidím příliš velký rozdíl mezi cenou skromného jídla na týden z PPZ a cenou jednoho četu na trhu s obilím dle PPE-Svět. Vždyť i v dnešním světě najdeš srovnatelný rozdíl, půjdeš-li nakoupit do Večerky za rohem nebo do supermarketu typu Cash and Carry.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu aquila@altar.cz.

Dračí doupě

Rady začínajícím hráčům

4. část

Irena „Černá vdova“ Horcová

Úpravy pravidel

Určitě už někdy nastala situace, kdy vám pravidla nestačila, situace, kdy jste do nich toužili zanést něco nového. A tehdy jste si určitě vymysleli nějakou tu úpravu a zašli kvůli jejímu schválení za Pánem jeskyně. A ten to uznal za báječnou věc a rozhodl, že takováto úprava jen hru vylepší, a povolil ji.

Anebo to bylo jinak?

Hráč kouzelníka se líně protáhl.

„Dvacet skřetů, co to je… to zvládnu levou zadní.“

„Vážně?“ zapochyboval Pán jeskyně, který moc dobře věděl, že kouzelník už má jen pár magů, se kterými rozhodně není schopen skřety zneškodnit. „Víš přece, jak na tom jsi, ne?“

„Samozřejmě. A hned uvidíš jak si s nimi poradím.“ Odpověděl hráč a připravil si kostky.

„Napřahuji ruce k polovině skřetů a sesílám kouzlo Magická smršť. Stojí dvacet magů, přesně tolik ještě mám a má rozsah 3k10 osob.“

Pán jeskyně zalapal po dechu, zatímco hráč si hodil kostkami.

„19,“ oznámil hráč výsledek hodu, „to znamená, že všichni až na jednoho jsou zasaženi vírem čisté magie. Každý ztrácí 1k6+5 životů a tudíž jsou všichni až na toho jednoho ubožáka mrtví.“ Uzavřel svou řeč.

„To tedy nejsou," oponoval mu Pán jeskyně, „takové kouzlo neexistuje."

„Existuje. Sám jsem ho vymyslel a minulý PJ mi ho schválil." hájil se hráč.

„Ale já ti ho neschvaluji. Toto kouzlo si používej, když budeš hrát s někým jiným, když ti ho dotyčný povolí. Ale u mě ho používat nebudeš."

Problém při tvorbě nových pravidel je jejich přenášení do okolí, či snad dokonce do původních pravidel. Nesmíte za žádných okolností zapomenout, že se jedná jen o vaši úpravu a ne o pravidlo vytvořené autory. Proto je nutné zachovávat jistý ustálený stav pravidel.

Jednou jsme na Xchatu potkali s Bouchim partu kluků, kteří tento stav nerespektovali. Nedovedli rozlišit původní pravidla a pravidla vlastní. Proto pak nemohli pochopit, proč s Bouchim nechápeme jejich úpravy, které oni považovali za samozřejmé. Je to jako by tvrdili, že ta pravidla, co zavedli oni, jsou pravidly uznanými tvůrci a tedy pravidly oficiálními.

Jejich pravidla rozhodně uznána býti nemohla, neboť nedávala vůbec logiku a zcela popírala onen prapůvodní systém. S tím také souvisí další chyby při tvorbě úprav pravidel.

Oni chlapci nedali nic na naše dobře míněné rady, že jejich úpravy postrádají logiku a odmítali si nechat cokoliv vysvětlit.

Trvali na svých stopadesátých úrovních a vůbec je ani nezajímalo, kolik magenergie by tak zkušený kouzelník měl, že by taková postava byla skoro nesmrtelná (kvůli příliš vysokému počtu životů), apod.

Je sice hezké, že si vymysleli vlastní úpravy a vlastní inovace, ale nedomysleli to do konce. A takový systém rozhodě nemůže správně fungovat.

Jednou za mnou přišel jeden z mých hráčů s tím, že dostal nápad na nové kouzlo. Přednesl mi jeho popis a jeho parametry. Mně se moc líbilo, bylo nápadité a vtipné. A vcelku i pravděpodobné použití toho kouzla. Odsouhlasila jsem mu ho a on se ho podle pravidel naučil.

Pak ale za mnou přišel jeden jeho kamarád, zda bych mu ho také mohla odsouhlasit. Kdyby byl jedním z hráčů mé družinky, nejspíš bych mu ho povolila, proč také ne, ale takhle jsem mu poradila, že to samé musí přednést on svému PJ a doufat, že ten mu to povolí.

Na to mi odvětil, že jeho PJ mu to právě nepovolil. Musela jsem ho zklamat, protože moje jediná odpověď mohla být jen, že toto kouzlo holt nikdy mít nebude. Rozhodně ne za současného Pána jeskyně.

Nové pravidlo však musí být univerzální. Pokud změníte dosah kouzla Modré blesky, pak je nutné změnit tento parametr pro všechny kouzelníky v zemi, kteří toho kouzlo používají.

Je to něco jako když prohlásíte ve sféře Nolchael, že bude pršet víno, potom nemůže pršet všude jinde voda. Změní se podle toho celý svět. Polévka se bude

vařit z vína, přestane se pěstovat víno jako takové a všichni budou permanentně ulepení a opilí.

Proto předtím, než zanesete nové pravidlo do svého světa, do svého systému, musíte opravdu pečlivě zvážit, jak to daný svět či daný systém změní a ovlivní. Většinou vás to přinutí udělat několik dalších změn, než bude opět vše vyváženo.

Na konci minulého dílu jsem uvedla část jednoho dobrodružství, ve kterém hráči (a někde i Pán jeskyně) chybovali. Teď vypíšu jednotlivé chyby, abyste si mohli zkontrolovat, zda jste chyby rozpoznali dobře.

Určitě jste odhalili první chybu ve hře hráče hobita Tlipka. Postava rozhodně nemohla vědět, jaké schopnosti má chodkyně v Elfích botách, dokonce ani nemohl tušit, že dívčiny boty jsou kouzelné.

Druhou chybu udělali všichni, když důrazně nesdělili Pánu jeskyně svou činnost, ačkoliv si mohli všimnout, že ten je neposlouchá. Zároveň udělal chybu Pán jeskyně, neboť se měl zajímat o to, co se děje. Nemusí vždycky vědět, co si postavy říkají mezi sebou, ale občas je to potřeba, např. v okamžicích, kdy je někdo odposlouchávána.

Další, tentokráte podstatnou chybu udělal opět pro změnu Pán jeskyně, když se vůbec nezajímal o to, jak se hraničářka dostala těch pět sáhů dolů. Možná už chtěl, aby se postavy pohnuly dále, snad mu to nepřipadalo příliš důležité. Kdyby se tím kdokoliv zabýval, zjistil by, že by musela sešplhat po nějakém laně, neboť při seskoku tak úzkou škvírou by se jistě odřela.

Následnou chybu udělal hráč hraničářky, když komentoval svůj hod na past. Z jeho slov vyplývá, že si ani nepamatuje pravidla hodů na past, a především to, že 0 se v tomto případě považuje za číslo 10.

Hned poté udělal PJ několik chyb. Především měl popsat hráči, jak dívka poklop nakonec otevřela. A také měl jejímu hráči připomenout už od samého počátku, že si jeho postava nevzala lucernu, tudíž dole neuvidí.

A konečnou chybu udělal opět hráč hraničářky, který se hájil tím, že jeho postava by na něco takového nezapomněla, a pokládal to za samozřejmost. Ale už minule jsem zmiňovala, že postava má zhruba stejnou paměť jako hráč (a pokud, měl by si to hráč zapisovat).

A na závěr chyba ne při hraní, ale ve vztazích jako takových. Poslední věta jasně dává najevo, že hráči zapomněli na větu: Pán jeskyně není protivníkem hráčů. Na tuto větu častokrát zapomínají i někteří z řad PJ, ale o tom až příště.

Na závěr opět uvedu příklad některých chyb při hraní (upozorňuji, že chyby může dělat i Pán jeskyně).

„Přímo před vámi leží velký rudý drak. Jeho rudé šupiny se odrážejí ve slunečním světle a vypadá to, jako by se na něm vyhříval." popisoval situaci Pán jeskyně.

„Spí?" zeptal se hráč hobitího alchymisty.

„Nikoliv," odvětil PJ, „je vzhůru a právě na vás pohlíží. Jeho pohled je pronikavý, ale přesto se tváří líně."

„Oslovím ho." prohlásil hráč mluvčího družinky, chodce Mitchorona Ithilanora.

„Hm... jak?"

„Jak? Já nevím, prostě ho oslovím. Nějak." odvětil hráč.

„Po tvých slovech pozvedl výhružně obočí a zuřivě zafuněl.

„Jak to?" zajímal se překvapený hráč.

„No, když mu řekneš: ‚Ó, vaše chrochtobůznosti...'" usmál se PJ.

„Ale to já přeci neřekl." rozčilil se hráč.

„Jak to? Řekl jsi, že ho nějak oslovíš. Nějak. To mohlo být i takhle." hájil se PJ.

„Ale tak jsem to nemyslel."

„No dobře, já to tedy přejdu. Co budete dělat dále?" uzavřel to Pán jeskyně v předtuše nepříjemné hádky.

„Já si s ním promluvím." začal alchymista Gordraug. „Vaše úctyhodnosti, dovolte, abych se představil. Jmenuji se Godraug a jsem hobit alchymista. Já a mí přátelé potřebujeme vaši pomoc a chceme odvézt do Darklands."

„Chcete?" zeptal se drak ústy PJ.

„Rádi bychom." opravil se hobit. „Hledáme tam jeden meč. Potřebujeme ho vyměnit za tenhleten, co tu máme. Víte?"

PJ mlčel a tak hráč Godrauga pokračoval:

„Ten, co hledáme, se jmenuje..." Náhle se hráč zarazil a obrátil se na PJ. „Jak se sakra jmenoval ten meč z té legendy?"

„Beastslayer." poznamenal PJ a hodil si pro sebe kostkami.

„Jo. Přesně. Tak se jmenuje." pokračoval hráč Gordrauga. „Je to kouzelný meč, má myslím větší útočné číslo."

„Cože?" zajímal se Pán jeskyně jako drak.

„No, má snad třináct lomeno plus tři. Ale jenom proti nemrtvým." odpověděl Gordraug.

„Blbost. Proti nemrtvým má jen osm plus jedna. Třináct plus tři má proti bestiím." opravil ho Mitchoron Ithilanor.

„Má jen třináct plus dva." dodal klidně PJ, aby tento spor uzavřel.

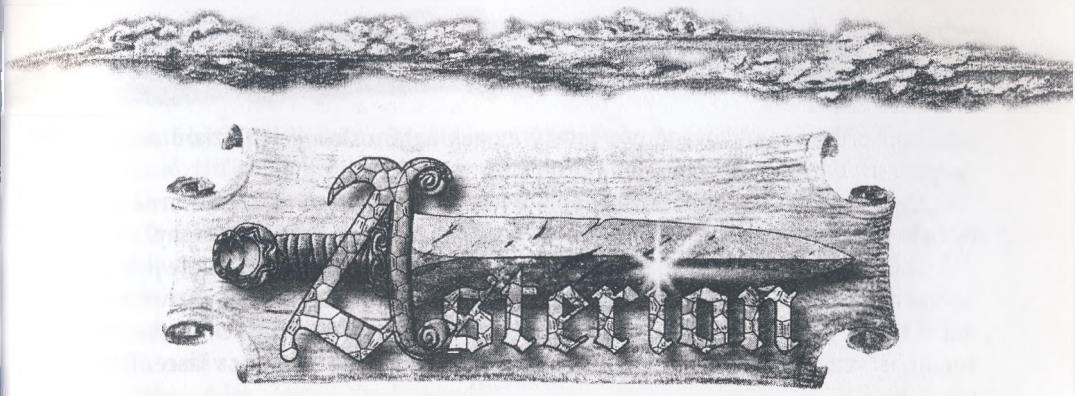
„Jo, přesně tak." pokračoval Godraug. „Nicméně, potřebujeme tam odvézt a doufám, že nás tam odvezete."

PJ chtěl nejprve odpovědět něco ve smyslu „Jsem já snad taxík, nebo co?!", ale poté si to rozmyslel.

„Dobrá, odvezu vás tam, ale jen když mi něco přinesete. Chci získat Věčný oheň."

„Samozřejmě že ano. Mitchoron vždycky plní sliby dané drakům." odpověděl Godraug s mírnou ironií tak, aby to slyšel jen on a drak.

Pán jeskyně se pousmál, neboť narážku pochopil, zatímco hráč chodce se rozzuřil k nepříčetnosti.



Temní bohové

Tento článek se zaobírá temnými bohy, tak jak je vidí čtyři mocné cizí postavy Asterionu. Jejich informace nejsou sice zcela přesné a často do problému vnášejí své vlastní názory, nicméně zde uvedený dialog poměrně věrně odráží skutečný stav věcí. Mírné zkreslení, vzniklé stářím zápisu, je jen malou daní za poodhalení a poznání velkých tajemství.

Zápis tohoto rozhovoru, který se udál někdy začátkem sedmého století královského letopočtu na hranicích temné a světlé strany Stínového světa, pořídil Alwarin Bílý a uschoval jej v boševalské knihovně, oddělení přísně utajených spisů.

Alw.: Přišli jste. Dohodu znáte. Její znění se nezměnilo. Souhlasíte s ní?

Vie.: Ano.

Cor.: Souhlasím.

Wan.: Já také.

Alw.: Podle mých informací se dnes na Asterionu, v přírodní nebo astrální úrovni, nachází přes sto temných duší usilujících o to stát se temnými bohy. Mnoho z nich dokáže ovládnout jen malou skupinu lidí, mají ne více než tři kněze a jejich vlastní síla jen o málo předčí umění schopného kouzelníka či kněze. Jsou pouhými stíny temných bohů, hledající často spojenectví a ochranu u skutečně mocných. Temní bohové je buď přehlížejí, přijmou mezi své služebníky nebo zničí a zmocní se jejich uctívačů.

Cor.: Myslím, že jich bude více, možná až ke dvěma stovkám. Ale většinou stejně nejsou ničím jiným než totemovými božstvy nebo vůdci pomatených kultů fanatiků.

Vie.: Někteří ze stínů temných bohů doplácí na doktrínu, kterou hlásají. Jsou sice schopní stratégové, geniální psychologové a charismatičtí vůdci, ale jejich vize

jsou buď příliš komplikované pro prostý mozek nebo oslovují jen úzkou sociální skupinu, třeba vrahy, žoldáky nebo druidy.

Alw.: Neobjevil se mezi nimi někdo nový od našeho posledního setkání, na nějž by bylo třeba brát zřetel? Stále máme co do činění se sedmi temnými bohy?

Cor.: Dreskan sice čile rozmnožuje řady svých následovníků, ale stále jich má hodně málo. Nicméně se o něj začal zajímat Khar, infiltroval mezi jeho uctívače své lidi. A Hwáin se nějak stáhl ze scény. Ztrácí sílu, jelikož dva z jeho tří chrámů v Podzemní říši vzali goblini útokem. Asi Ytrakova akce. Nemá Hwáina moc v lásce. Takže nikdo nový.

Alw.: Dobrá, nejdříve obrátíme naši pozornost k nejsilnějšímu a nejmocnějšímu z nich, Kharu Démonovi. Víme už, že odmítl Lamiusův soud kvůli tomu, aby mohl řídit vlastní osud, a to ve všech rovinách bytí. Nelíbila se mu pravidla ustanovená a prosazovaná Sedmnácti bohy, proto jako první z temných uprchl a dvakrát se znovu vtělil na Asterion. Dokáže ovládat skřety, kteří mu věrně slouží, protože jim dává nový smysl bytí a označuje jejich životní cestu za správnou. Kolik má vlastně kněží?

Wan.: Přibližně osmdesát. Možná až sto, těžko říct kolik jich je zalezlých v jeskyních na Lendoru. Ale určitě ne víc. A přes pět set zasvěcenců.

Vie.: Řady jeho uctívačů se počítají na statisíce. Kdyby si Khar usmyslil, dokáže vyvolat další Velké zemětřesení a snad i Novou Apokalypsu. Ale to on nikdy neudělá, ničí jen tak, aby na troskách mohl vládnout, vybudovat si tam své pevnosti a města. I když je jeho obraz duše ztracen a Khar se nechce na Asterion vrátit jiným způsobem než skrze něj, musíme s ním pořád počítat ve všem, co uděláme.

Alw.: Ještě štěstí, že se opravdu vyzná v lidech a ví, komu může svěřit jaký úkol. Kdyby propůjčoval svou moc takovým šílencům, jako to dělá Ytrak, nezůstal by na Asterionu kámen na kameni.

Wan.: A jaké jsou jeho současné vztahy s dalšími temnými bohy? Všichni se jej bojí a mají z něj posvátnou bázeň, protože byl první z nich, ale kdo je jeho spojenec a kdo nepřítel?

Cor.: Sandol Kah je mu věrná, ale nestýká se s ním a ani nijak nekomunikuje. Na požádání by mu klidně dala k dispozici i třetinu svých služebníků. Šina by dokázal přesvědčit, aby stál na jeho straně, ale myslím, že to by Khar nikdy neudělal. Šin je fanatik, zaslepený svou vlastní vírou, nedokáže přemýšlet během dění věcí, jde jen slepě za svým vytyčeným cílem. Určitě by s Kharem šla Kanwalla, ta ho obdivuje a ráda by vládla po jeho boku celému Asterionu. I když v poslední době měla tendence dobýt vše vlastními silami a nakonec si podmanit i skřety. Ústa smrti Kharem pohrdají, Ytrak je natolik šílený, že se s ním nedá rozumně komunikovat. Zda by se k němu přidala Gwi, lze jen těžko odhadnout, její fatalismus ji může přivést na jakoukoliv stranu, záleží na tom, jaké vidiny měla poslední noc a co se zjevilo jejím kněžkám při obřadech.

Alw.: Khar nebude hledat nějaké spojence. Je si jistý svou silou, pokusí se Lendor dobýt sám a pak jednoho po druhém srazit temné bohy na kolena. Pravdě-

podobně by je pak vydal sarífágům, nemyslím, že by je nechal vládnout ani jako své poddané. Určitě ne Ytraka a Ústa smrti.

Cor.: To je pravda, s Ytrakem je to čím dál horší. Od chvíle, co ten podlý zbabělec a zrádce zešílel, se s ním nedá vůbec jednat. Jeho podoba v přírodním světě je opravdu zrůdná, možná ještě víc slizká a nechutná než jeho duše. Z Větrných hor se díky němu stalo neobyvatelné místo. Ještě, že ti jeho bláznivi kněží tak často umírají, když provádějí své hony na nové uctívače. Nebýt goblinů, Ytraka by už dávno vedli sarífágové k Lamiusovi.

Wan.: A jak vlastně Ytrak vypadá?

Cor.: No, těžko to popsat, zkus si představit obří lidské tělo, které prodělalo křivici a poté nepředstavitelně ztloustlo. K tomu přidej pach rozkládajícího se masa, kůži prorostlou lišejníky, popínavými rostlinami a travou a nakonec ještě obličej orghise šklebící se v křečovitých grimasách. Není divu, že Ytrak zešílel, když ti jeho diletantští kněží nedokázali ani pořádně připravit vtělovací kouzlo.

Vie.: Doufám, že ho někdo brzy zabije. Možná tam vyšlu některé ze svých upírů. S Ytrakem mám ještě nevyrovnaný účet.

Alw.: Ytrak je sice nepříjemný, ale nepříliš podstatný. Vládne strachem, a tak k sobě přitahuje jen zbabělce nebo slaboduché gobliny. Nikdy nedokáže získat ani desetinu Kharovy moci. Z temných bohů je po Gwi nejslabší.

Wan.: Zato Kanwallina moc se začíná rozmáhat stále víc, její stín zastiňuje další a další srdce. K naší poušti sice ještě nedosáhl, ale jak mezi elfy ve Zlatém lese, tak v Zemi klidu má své příznivce a uctívače. Když k tomu přičteme několik rodů trpaslíků, kteří jí slouží už léta, orky z Tary a jižní část Barbarského pobřeží, kde se jí klanějí jak barbaři tak storabové, dává to dohromady skoro padesát tisíc duší. Ani se jim nedivím, když se před nimi nestydatě prochází téměř nahá v tom svém božském těle, do kterého ji přivolali její kněžky. To její charisma a výbušná, impulzivní povaha pokaždé dokáže strhnout masy.

Cor.: Kanwalla si vždycky věřila. Teď se chystá zaútočit na jih Země klidu. Chce ji dostat celou pod svou kontrolu. Vsadila bych se, že to dokáže. Její uctívači pro noc strávenou v její přítomnosti udělají cokoliv. Nedávno prý pronikli až do srdce Marellionu, přes všechny ty hordy nemrtvých. Vrátili se jen dva z padesátihlavé skupiny, ale díky historkám, které vyprávěli po Kanwalliiných orgiích, se hned přihlásilo sedmnáct dobrovolníků na další výpravu.

Alw.: Kanwalla nám vždycky dělala starosti. Kdyby se radši držela stranou, jako Sandol Kah, byl by klid. Ale ta její krev ji nenechá na pokoji. Navíc propůjčuje svým kněžkám značnou část své kouzelné moci, takže se proti jejím uctívačům bojuje velmi nesnadno.

Vie.: Změnilo se vůbec něco ohledně Sandol Kah?

Alw.: Ne, pořád se skrývá v hlubinách moře, které výborně ladí k její chladné a bezcitné povaze. Jen svým nejvěrnějším kněžím dovoluje osobní setkání, před

ostatními pečlivě schovává své monstrózní tělo v temnotě u oceánského dna. Sandol Kah nepředstavuje pro Asterion žádné nebezpečí. Sem tam sice její vodní skřeti přepadnou podmořskou vesnici nebo loď plující po hladině, ale jelikož nemá výbojné ambice, nikdy vážně neohrozí život na Lendoru, Taře nebo v Podzemní říši. Její bojovníci nad sebou nemají silnou vůli, která by je řídila k nějakému cíli. Ve skutečnosti je Sandol Kah slabá, je až s podivem, že se stala temnou bohyní. Muselo to být zoufalství, co jí pomohlo utéct před sarífágy.

Wan.: Ale kdyby ji Khar dokázal přemluvit ke společnému tažení, Čtyři království by rázem ležela v prachu. Podle hrubých odhadů má dvakrát až třikrát víc uctívačů než Kanwalla a může kdykoliv zaútočit se silou deset tisíc mužů na kterékoliv pobřeží Lendoru nebo Tary. Vodní elfové a ostatní mořské národy přežívají jen díky světlonošům a výhodně postaveným městům, která lze dobře bránit.

Vie.: A jak pokračuje Šinova křížová výprava Lendorem? Slyšel jsem, že v Danérii i Storabsku se jeho přičiněním rozhořely silné nepokoje?

Alw.: Není to tak strašné, jak jsme se původně obávali. Lidé chtějí slyšet, jak se jim bude žít lépe a bezpečněji, a ne to, co jim Šin vykládá. Komu něco říká Stínový svět, výhody svrhnutí Lamiusova soudu nebo otevření portálů do Vnějšího světa? Těch pár čarodějů a kněží sice znamená jisté nepříjemnosti a poměrně velkou moc, ale ta leží v nich samých a ne v Šinovi jako temném bohu. Ve skutečnosti dokáže Šin jen o málo víc, než jeho uctívači. Ale dává jim možnost projít do astrálu a chrání je před sarífágy a bestiemi Stínového světa.

Wan.: Jakmile Šin přijde na způsob, jak získat na svou stranu prostý lid, bude znamenat nebezpečí srovnatelné s Kharem, možná větší.

Vie.: Také si myslím. Bojovat s někým, kdo může útočit z nehmotných úrovní a skrývat svá nejcitlivější místa v zapadlých koutech Vnějšího světa, svedou jen ti nejschopnější z čarodějů, mnichů a kněží. A ani my nedokážeme předpovědět, jaké spojence si odtud může přitáhnout nebo jakou informaci vymámí z duší zemřelých. Arvedané vyrobili několik velmi smrtících artefaktů a kdyby se o nich Šin dozvěděl, mohl by rázem držet celý Asterion v šachu.

Cor.: Myslím, že Šin nikdy nepřekoná svou pýchu a nesleví ze svých zásad. A to mu nedovolí zjednodušovat své učení tak, aby si získalo podporu prostých lidí. Navíc nemá hmotnou podobu. Ani jeho uctívači nebudou schopni přesvědčit lidi o své pravdě, protože jsou mu příliš podobní. Jde jim především o ně samé, o to, aby oni získali všechno vědění světa a pronikli do všech koutů hmotného i nehmotného Asterionu. Šinovo učení je pro jeho kult klecí, kterou nikdy nebude schopen opustit.

Wan.: I Gwi se uvěznila ve svých vlastních rituálech. Nikdo nedokáže dopředu říct, který sen či vidina se zrodí v její hlavě a určí tak směr jejího dalšího žití. Zaslechl jsem jisté řeči, že při vtělovacím rituálu byl mozek vybraného těla mírně poškozen a díky tomu má Gwi občas opravdu podivné, až bizarní vize. Ale možná to je nesmysl, moje zdroje jsou v tomto ohledu značně nespolehlivé.

Vie.: Vzhledem k jednání Gwi bych soudil, že trocha pravdy na tom bude. Před třemi lety se prý chtěla dobrovolně vydat do rukou Sedmnácti bohů, vešla do Stínového světa a byla už v půli cesty, než ji nová vize obrátila zpět. A týden později její uctívači vypálili chrám Lamiuse v Lunenwigu. Spojence a nepřátele mění ze dne na den, věrnost a zásady mají v jejím podání jepičí život. Docela se divím, že se ještě najdou hlupáci, kteří se s ní paktují. Vzpomínka na vyvraždění Suarezského šlechtického rodu z Mořského císařství už asi vybledla z paměti lidí.

Cor.: To byl pěkný masakr. A Gwi ani nepočkala, až spolu dokončí jejich naplánovaný útok na Almendorskou hraniční pevnost. Pozabíjela je všechny během příprav, když spolu probírali strategii nad mapami a zprávami zvědů. Jednoduše měla náhlou vizi, která jí označila Suareze za nejhorší nepřátele. Když bylo po všem, našli ji kněžky, jak klečí na zemi, na klíně položenou hlavu jednoho ze zabitých, a tiše si prozpěvuje nějakou ukolébavku jako starostlivá matka. Její černé šaty přitom byly nasáklé a lepkavé krví.

Vie.: Je až s podivem, že ji uctívá přes dvacet tisíc duší. Její chaotická povaha lidi nějakým způsobem přitahuje, místo aby je odpuzovala. Ale zase jsou její uctívači hodně rozptýleni po celém Asterionu, nikdy jich není pohromadě více jak tři stovky.

Alw.: Posledním z temných bohů, kterého jsme ještě nevzpomněli, jsou Ústa smrti. Už se vám podařilo zjistit jeho pravé jméno?

Wan.: Bohužel ne. Vypadá to, jako by ten člověk neměl minulost. Náhle se tu objevil jako Ústa smrti a předtím „asi" neexistoval. Ani cesta do Sartarongské věštírny mi nepomohla objasnit tuto záhadu.

Vie.: Stejně záhadná je i jeho současná podoba na Asterionu. Nelze říct, jestli má hmotné tělo nebo používá nějaké projekční kouzlo, aby zobrazil svou astrální podobu. Mluvil jsem se třemi očitými svědky, ale žádný z nich neviděl víc než „nezřetelnou stínovou siluetu zahalenou v mlžném oparu". Daleko jasněji lze prý vnímat auru smrti, která provází jeho přítomnost.

Cor.: Slyšela jsem o jeho rafinovaných kouzlech, kterými dokáže zhypnotizovat davy. V srdci Podzemní říše se stalo několik případů, kdy jeho kněží zavedli stovky lidí do nitra sopek nebo doupat krvežíznivých bestií, a tam je hromadně obětovali. Zdraví rozum velí myslet si, že by takto měl přijít o své stoupence a ztrácet sílu, ale nevypadá to, že by Ústa smrti slábla.

Wan.: Jeho magie je opravdu temná. Podle neověřených zpráv se snaží přivolat na Asterion nejsilnější myšlenkovou bestii, aby zničila svět. Říká se, že Ústa smrti nechtějí vládnout, ale vše zničit a umřít jako poslední bytost na světě.

Tady zápis končí. V Boševalské knihovně leží podobných svitků vícero a lze jen hádat, jaká tajemství jsou na nich zapsána.

Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

Kompletní ceník ZS a přehled slev naleznete v Dechu draka 6/99, zde přinášíme přehled novějších a souvisejících produktů.

	Obvyklá cena	Cena ZS
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD-Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Postavy v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Svět	195,–	156,–
Taria – Záhvozdí	199,–	159,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	250,–	210,–
Nemrtví (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	269,–	225,–
Talisman – základ (nové opravené vydání)	475,–	390,–
Talisman – Dobrodružství (rozšiřující modul, nové opravené vydání)	285,–	235,–
Dej sem mozek! (karetní hra pro 3-8 hráčů)	99,–	99,–
Vládci choutek (nezávislé pokr. hry Dej sem mozek!)	99,–	99,–
O Norikovi (gamebook)	129,–	105,–
Zlodhův hrad (gamebook)	49,–	45,–

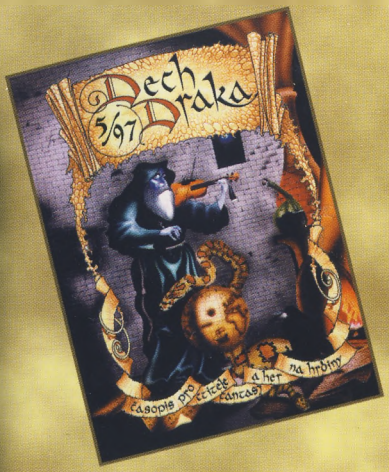
Již nelze objednávat hru Síla oceli, je vyprodána, dotisk se neplánuje.

Objednávání: Potřebnou částku (včetně poštovného 35,– Kč) pošli složenkou typu C na adresu **ALTAR, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3.** Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, a případně nalep i kupony na slevu. Nevejde-li se ti objednávka na složenku, pošli nám ji na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

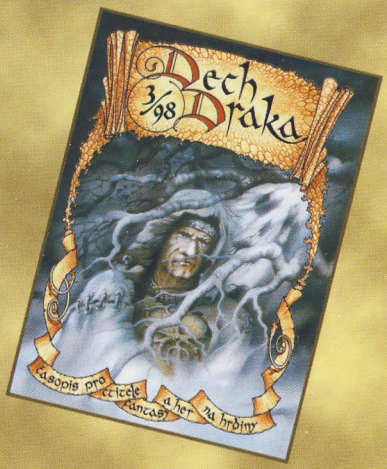
Nechybí vám některá ze starších čísel Dechu draka?

Třeba ještě máte šanci!

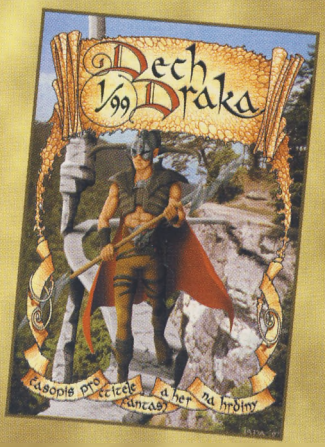
ročník 1997



ročník 1998



ročník 1999



Všechna čísla uvedených ročníků si stále ještě můžete objednat u zásilkové služby Altaru. Podrobnosti naleznete na straně 64.

Pokud se právě nudíte
a vašim kamarádům se hrát zrovna nechce,
proč nevyzkoušet některý z gamebooků z nabídky Altaru?

O NORIKOVI

Pro velký zájem z řad čtenářů jsme připravili dotisk netradičního gamebooku z dílny známého tvůrce her Vládi Chvátila, který je plný humoru a originálních nápadů. Nejen díky svému rozsahu přináší mnoho hodin skvělé zábavy. Nyní si jej můžete opět objednat na adrese Altaru!

ZLODHŮV HRAD

První část příběhu mladého chlapce z podhorské vísky, který se utká s nepřítelem silnějším a zlověstnějším, než kdokoliv z jeho současníků, se odehrává v tajemném Zlodhově hradu. Zelekovi příznivci se již brzy mohou těšit na další díl série nazvany Pán Orla.

9 771211 277000 03

Oba gamebooky i mnohé další najdete v nabídce Altaru na str. 64